№ 10 (181)
2012

КРУПНЕЙШИЙ РУССКОЯЗЫЧНЫЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

Assassin's Creed 3
Liberation
The Last of Us
Tomb Raider
Remember Me
Dishonored

ВЕРДИКТ

Resident Evil 6
Sleeping Dogs
Darksiders 2
Transformers
Fall of Cybertron
New Super Mario Bros. 2
Counter-Strike
Global Offensive

18+
Теперь все по-взрослому!

9 771560 258026 12010>

gamescom 2012
Главные события выставки

Hitman: Absolution
Впечатления от пяти часов игры

Эпические миры
Почему архитектура в играх должна быть величественной

BORDERLANDS 2

наклейки
постер

EST. 2011 EA SPORTS FOOTBALL CLUB

FIFA 13

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Download from PlayStation®Store

0+ ДЛЯ ДЕТЕЙ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ

реклама

JOIN THE CLUB FIFA

ЗДЕСЬ НА СЧЕТУ КАЖДАЯ ИГРА, СОПЕРНИКИ СРАЖАЮТСЯ ЛИЦОМ К ЛИЦУ И ДО САМОГО КОНЦА. ЗДЕСЬ ФАНТАЗИИ ВСТРЕЧАЮТСЯ С РЕАЛЬНОСТЬЮ, А МЯЧ С СЕТКОЙ ВОРОТ. ЗДЕСЬ НЕ БЫВАЕТ ОДИНАКОВЫХ МАТЧЕЙ И ОДИНАКОВЫХ ГОЛОВ. ЗДЕСЬ ДОМ ДЛЯ МИЛЛИОНОВ, КТО ВСТУПИЛ В КЛУБ!

WWW.JOINTHECLUB13.COM/RU/RU

СКАЧАТЬ ДЕМО НА EA.COM/RU/FOOTBALL

В ПРОДАЖЕ
С 27 СЕНТЯБРЯ 2012

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Продукт официально лицензирован ФИФА. Название ФИФА и логотип ФИФА являются объектами интеллектуальной собственности или товарными знаками FIFA. Все права сохранены. Изготовлено Electronic Arts Inc. по лицензии. © Football Association Premier League Limited, зарегистрированным в Великобритании и других странах. Логотипы клубов Premier League являются объектами интеллектуальной собственности и зарегистрированными товарными знаками соответствующих клубов. Все логотипы использованы с любезного разрешения их владельцев. Произведено по лицензии Football Association Premier League Limited. Лицензия Football Association Premier League Limited, предоставленная компании Electronic Arts, не подразумевает ни явно, ни косвенно каким-либо связи любого из игроков с данным продуктом или одобрения данного продукта любым из игроков. Electronic Arts Inc. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. PS3, PS VITA и PlayStation являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc.

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

Кингстоны задраены, погружение в море релизов после летнего затишья начинается. В этом номере мы успели отыграть, наверное, в лучший кооперативный экшен 2012 года — Borderlands 2, хотя поначалу казалось, что пресс-код придет к нам уже после сдачи выпуска в типографию. Но все сложилось, читайте наш обзор на *стр. 62*. Помимо этого полностью оправдала ожидания и даже немного их превзошла Sleeping Dogs (*стр. 66*). Darksiders 2 (*стр. 72*) оказалась не просто работой над ошибками первой части, а абсолютно самостоятельным проектом: похождения Смерти лишь внешне напоминают приключения Войны, на деле же перед нами значительно более глубокая и сложная игра, более размеренная, но значительно более интересная.

Transformers: Fall of Cybertron, несмотря на то, что это, безусловно, лучшая на сегодняшний день игра про трансформеров, оставляет после себя довольно странные ощущения. Вроде бы все здесь сделано с голливудским размахом, но чувство, что ее слепили из десятка фрагментов самых разных игр, не оставляет до самого финала. Почему десептиконам и автоботам никак не удается вылезти из детской песочницы в песочницу игровую и почему это все равно хороший экшен для поклонников вселенной, читайте на *стр. 90*.

Про New Super Mario Bros. 2 (рецензия на *стр. 86*) хочется сказать лишь то, что это очередной Super Mario. С до обидного малым числом нововведений, но все так же идеально выверенный, до блеска отполированный и до невозможности надраенный.

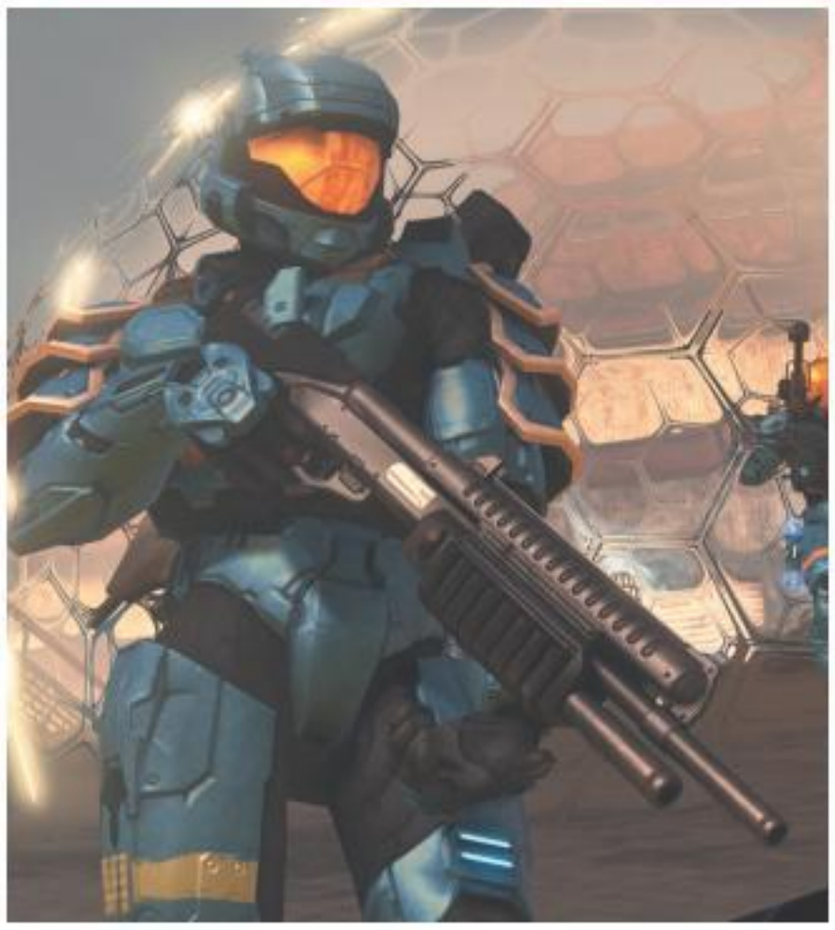
Что касается еще не вышедших игр, то за три дня до отправки номера в печать нам удалось поиграть в Hitman: Absolution (*стр. 22*). И не просто посмотреть несколько локаций, а пройти пять миссий, это почти шесть часов игры. Теперь мы за «Хитмана» полностью спокойны, с ним все отлично, осталось только дождаться релиза.

И, конечно, наш традиционный ежегодный репортаж с gamescom. Илья Янович и Максим Бурак побывали в Кёльне, где сумели посетить почти все самые важные презентации. Подробности о выставочных похождениях «Игромании» — в нашем подробном репортаже на *стр. 34*.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ЭПИЧЕСКИЕ МИРЫ



Известный популяризатор и разработчик видеоигр Джейн Мак-Гонигэл одной из главных причин притягательности подобного рода развлечений считает возможность приобщиться к чему-то глобальному. Люди хотят ощутить себя частью всеобъемлющих явлений, стать свидетелями единственных в своем роде событий. Один из способов обеспечить такие ситуации в играх — создать эпическое окружение.

Мак-Гонигэл трактует этот термин так: «пространство, которое своими размерами вызывает у игрока благоговейный трепет и изумление». Проще говоря, от таких огромных локаций мурашки идут по коже и слезы подступают к глазам.

Мы попытались проанализировать несколько современных эпических игровых проектов и узнать, каковы функции масштабных декораций в виртуальных мирах.

Подробности на *стр. 128*.

10 ОКТЯБРЬ (181) 2012

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*

Редакторы — Илья Янович, Геворг Акопян, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Кирилл Токарев, Алена Ермилова

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Денис Давыдов
Главный редактор — Александр Пушкарь

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Издательский дом «ТехноМир»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ — ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ — ООО «Авитон Пресс» *www.aviton-press.ru*

125466, ул. Соколово-Мещерская, д. 25.

Тел./факс — (495) 231 2368
E-mail: Менеджеры — sales@aviton-press.ru; Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE — Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Ilya Yanovich (yanovich@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123; Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2012 © Igromania, 1997-2012

Тираж 153 500 Circulation 153 500

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 23 ноября!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №10 (181) 2012

Hitman: Absolution Сплошной абсолют

Sleeping Dogs Переполох в Гонконге

8-21 **НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ**
8 Не одной строкой

22-25 **ИЗ ПЕРВЫХ РУК**
22 Hitman: Absolution

26-33 **В РАЗРАБОТКЕ**
26 **Рейтинговая система игровых рубрик**
28 Огнем и мечом 2: На Карибы!
30 Tryst
32 F1 Race Stars

34-61 **ЦЕНТР ВНИМАНИЯ**
34 Репортаж с выставки gamescom 2012

62-117 **РЕЦЕНЗИИ**
62 Borderlands 2
66 Sleeping Dogs
72 Darksiders 2
78 Resident Evil 6
82 Counter-Strike: Global Offensive
86 New Super Mario Bros. 2
88 Resonance
90 Transformers: Fall of Cybertron
94 FIFA 13
98 Dust: An Elysian Tail
99 Thomas Was Alone
100 Legends of Pegasus
101 Iron Brigade
102 Retro/Grade
103 The Walking Dead: Episode 3 — Long Road Ahead
104 Jagged Alliance: Crossfire
106 Sound Shapes
108 Papo & Yo
110 Political Machine 2012
The Expendables 2: Videogame
111 A Virus Named TOM
Thirty Flights of Loving
112 Мобильный дайджест
114 Дайджест-порт
116 Дайджест-DLC

118-121 **ОНЛАЙН**
118 Дайджест онлайна

122-135 **СПЕЦМАТЕРИАЛЫ**
122 Что наша жизнь? Игра!
128 Эпические миры

ИГРОМАНИЯ

Darksiders 2 Легенда о Смерти

Counter-Strike: Global Offensive Как в первый раз

Алфавитный список игр в номере

A Virus Named TOM 111
Army of Two 36
Army of Two: The Devil's Cartel 37
Assassin's Creed 3: Liberation 38, 46
Babel Rising 117
Battlefield 3 36
Bitless 113
Borderlands 2 62
Call of Duty: Black Ops 49
Call of Duty: Black Ops Declassified 38
Command & Conquer: Generals 2 36
Counter-Strike: Global Offensive 82
Crysis 3 36
Darksiders 2 72
Dead Space 3 36
Dishonored 41
Divinity: Original Sin 45
Dragon Commander 44
Dragon Nest 121
DUST 514 40
Dust: An Elysian Tail 98
F1 Race Stars 32
Fieldrunners 2 113
FIFA 13 94
Forza Motorsport 4 117
Galaxy On Fire 2 115
Guild Wars 2 121
Heroes of Might and Magic 36
Hitman: Absolution 22

СОДЕРЖАНИЕ №10 (181) 2012

Transformers: Fall of Cybertron Девять граммов энергии

136-151 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
136 Железные новинки
Тесты
142 Сравнительное тестирование двух механических клавиатур
144 Три Full HD-планшета
148 Разумный компьютер за разумные деньги
150 Горячая линия: Железо

152-155 КОДЕКС
152 Стандартные коды
155 Читательские пасхалки
Читательские хинты

КАЛЕНДАРЬ
153 Fortnite
154 Anno 2070 — Deep Ocean

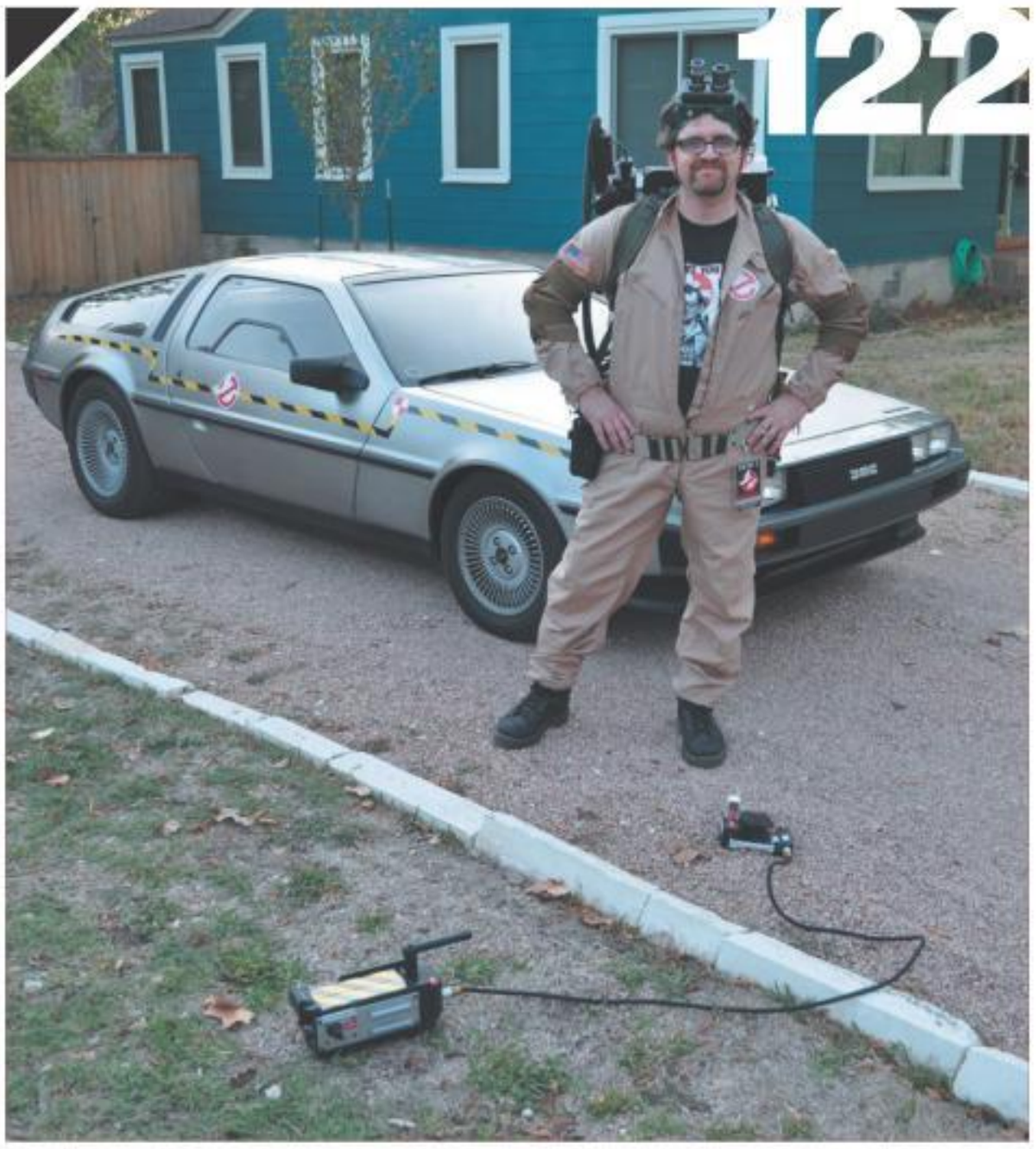
156-159 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
156 Тест № 10. Октябрь
157 Сканворд № 10. Октябрь
158 Фотографическая память № 10. Октябрь
159 Подведение итогов за №08/2012

160 GAME OVER?
160 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

Алфавитный список игр в номере

Inversion 114
Iron Brigade 101
Jagged Alliance: Crossfire 104
Killzone: Mercenary 38
Left 4 Dead 116
Legends of Pegasus 100
LittleBigPlanet 2 38
Mad Riders 117
Mass Effect 116
Medal of Honor: Warfighter 36
Mikey Shorts 112
Monarch: Heroes of a New Age 120
Myst 115
Navyfield 2: Conqueror of the Ocean 119
Need for Speed: Most Wanted 36
New Super Mario Bros. 2 86
NHL 13 36
Organ Trail: Director's Cut 113
Papo & Yo 108
PAYDAY: The Heist 117
Pitfall! 113
Political Machine 2012 110
Project: Theralon 120
Prototype 2 114
Puzzle Craft 113
Quantum Conundrum 117
Rain 39
Remember Me 54
Resident Evil 6 78

ИГРОМАНИЯ



122

Что наша жизнь? Игра!

128

Эпические миры Архитектура в играх

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Borderlands 2
DOTA 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Darksiders 2
Hitman: Absolution
God of War: Ascension
Need for Speed: Most Wanted

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Electronic Arts .....2-я обложка
SoftClub.....3-я обложка
BenQ .....4-я обложка

В номере:
Innova 105, 109
Mail.Ru Group.....61
Razer.....7
SoftClub 27, 59, 77
КРИ 96-97
Фабрика Онлайн 107

Алфавитный список игр в номере

Resonance 88
Retro/Grade 102
Royal Quest 119
Silent Hunter 36
SimCity 36
Sleeping Dogs 66
Sound Shapes 106
Star Wars 1313 35
Star Wars: The Old Republic 36
The Amazing Spider-Man 115
The Expendables 2: Videogame 110
The Last of Us 55
The Secret World 119
The Settlers 36
The Walking Dead: Episode 3 — Long Road Ahead 103
Thirty Flights of Loving 111
Thomas Was Alone 99
Tiny Troopers 115
Tomb Raider 51
Transformers: Fall of Cybertron 90
Trigger First 113
Tryst 30
Walking with Dinosaurs 39
Warface 119
World of Tanks 118
XCOM: Enemy Unknown 47
Огнем и мечом 2: На Карибы! 28

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Боевая система **Assassin's Creed 3**.

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Передачи об играх и игровой культуре

Новое видео:
Metal Gear Solid: Ground Zeroes
Crysis 3
Warframe
DmC
Call of Duty: Black Ops 2
PlanetSide 2
Team Fortress 2 — Man vs. Machine
World of Warplanes
Strike Suit Zero
Far Cry 3
Borderlands 2

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: The Witcher, Grand Theft Auto: Vice City, The Curse of Monkey Island, Caesar

Происшествия в игровой культуре и многое другое

Таймлайн

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Большие темы:
Введение возрастных рейтингов в России
Банкротство сервиса OnLive

Анонсы:
StarLords
Planetary Annihilation
Broken Sword: The Serpents Curse
Red Johnson's Chronicles: One Against All
Primordia
GRID 2
Real Racing 3
Rise of the Triad
Europa Universalis 4
Might and Magic Heroes 6: Danse Macabre

И многое другое

SPECIAL

Репортажи

Aliens: Colonial Marines — как создавалась игра
Взгляд внутрь Assassin's Creed 3 — боевая система
Broken Sword: The Serpent's Curse — Чарльз Сесил и просьба к игрокам
Dead Space 3 — демонстрация оружейного верстака
Far Cry 3 — эпизод из кооперативного режима, с комментариями геймдизайнера
MechWarrior Online — все, что нужно знать о Центурионе
Tomb Raider — знакомство с актрисой, играющей Лару Крофт
ZombieU — рассказ о том, как уникальность Wii U уживается с сурвайвал-хоррором

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа
Crysis 3
Dishonored
Remember Me
Resident Evil 6
Borderlands 2
Aliens: Colonial Marines

Online
Neverwinter
MechWarrior Online

PS3
God of War: Ascension
PlayStation All-Stars Battle Royale

Xbox 360
Halo 4

Wii U
ZombieU

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Репортаж с gamescom 2012
10 самых-самых боевых гонок
Легенды игровой индустрии: Hitman
Связь сюжета Assassin's Creed 3 и настоящей истории

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения
Darksiders 2
Transformers: Fall of Cybertron
Sleeping Dogs
Papo & Yo
Sound Shapes

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Mortal Kombat: Охранник
Mario: Modern Warfare
Старые игры против новых
Half-Life: Pandemic — фанатский короткометражный фильм
Ролик любительской экранизации Final Fantasy VII
Resident Evil против Silent Hill

Кооператив **Far Cry 3**.

Razer

Naga epic

ELITE MMO GAMING MOUSE

апгрейд мирового бестселлера игровой мыши для ММО

- 17 ММО-оптимизированных кнопок
- Двойной режим работы: проводной и беспроводной
- 3 сменные эргономичные боковые панели

Спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru · Media Markt www.mediamarkt.ru · DNS www.dns-shop.ru · www.compumir.ru · ЮЛМАРТ www.ulmart.ru · OZON.ru www.ozon.ru

for gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

реклама

Подготовил ***Антон Мухатаев***
При участии ***Палмера Лаки, Майкла Бакуолда, Льюиса Бодла, Яна Марша***

НЕ ОДНОЙ

Тренды, веяния, исследования

СТРОКОЙ

закулисные интриги игровой индустрии

МАРСИАНСКИЕ ДРОНИКИ

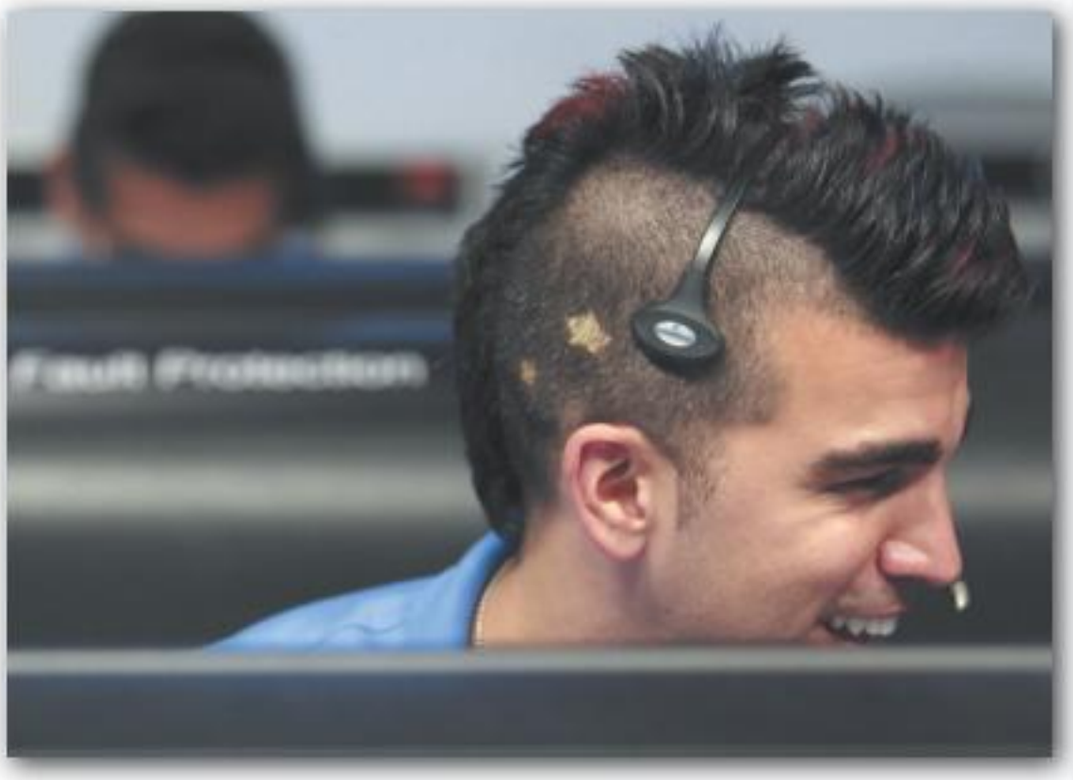
Приземление Curiosity сопровождали видеоигры

Популярные в последний месяц сводки из «Твиттера» марсохода Curiosity: эта конструкция весом в тонну преодолела атмосферу соседа Земли, пережив так называемые «7 минут ужаса», и теперь шлет фототооткрытки с Красной планеты. Само по себе это дико интересно, но «Игромания» не была бы игровым журналом, если бы обошла одну важную деталь — еще до посадки ровера вышли сразу несколько игр, посвященных марсоходу (и нет ничего удивительного в том, что вы о них никогда не слышали). Что заставляет задуматься, нет ли в этом закономерности? И зачем это вообще нужно?

НОС ОТОРВАЛИ

Еще в прошлом году Curiosity отправился на Марс, чтобы ответить на вопрос, который уже вроде бы давно стал риторическим, — а могла ли там быть жизнь? То, что ее там нет, очевидно всем, кроме любителей мистики, но ученые никогда не отрицали, что где-нибудь глубоко-глубоко на этой планете есть залежи воды или, по крайней мере, следы того, что они здесь когда-то были. Но марсоход будет искать не только воду, но и все остальные признаки жизни — органические соединения-кирпичики, необходимые для ее существования в том виде, в котором мы ее знаем. А между тем он еще и определит, что необходимо для первой высадки туда человека и в перспективе — строительства первой земной колонии.

Миссия, которая продлится примерно два года, обошлась американскому бюджету в 2,6 миллиарда долларов — может, и не самые большие деньги, если учесть, что на оборону США тратят куда больше средств. Между тем для NASA этот проект был как никогда принципиальным: Штаты всегда неохотно субсидируют, не чувствуя моментальной отдачи, и исторически доверяют спонсорство таких экспедиций коммерческим фондам. Но здесь случай особый: речь идет об имиджевом достижении и о судьбе космонавтики,



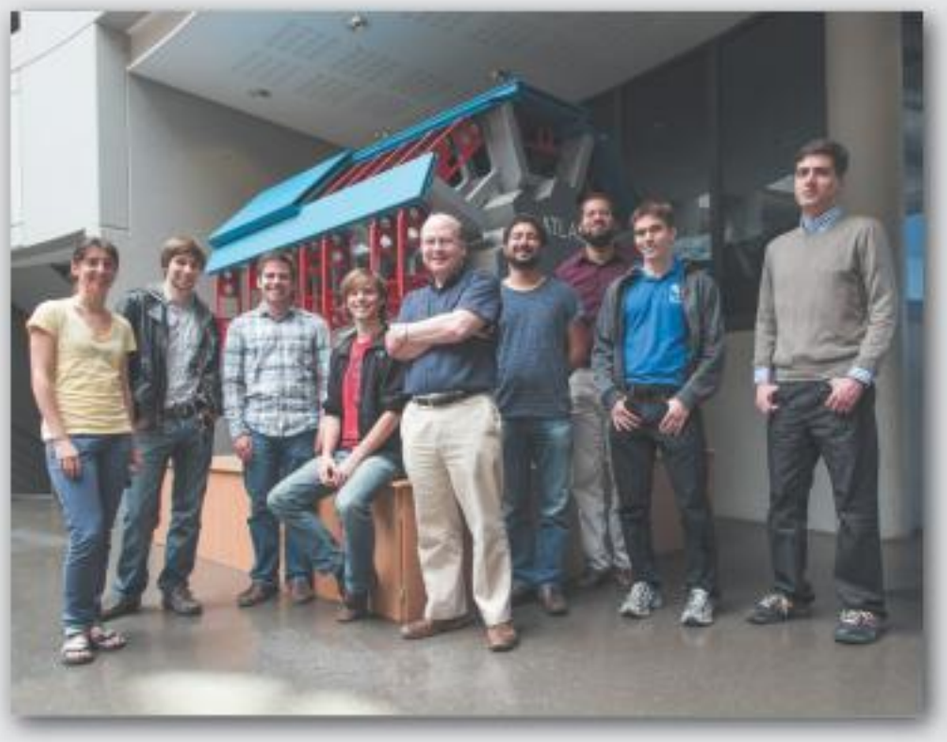
Как верно подметили комментаторы в Сети, «насовец с ирокезом» был слишком увлечен марсоходом, чтобы заметить, как стал интернет-звездой.

Программиста Ника Пеллинга часто называют автором геймификации, хотя у нее одного отца точно нет. Иначе говоря, это индустриальный аналог радиоприемника.

Рэй Брэдбери не дожил до исторического момента всего пару месяцев. Сотрудники NASA вспоминают, в каком восторге он был, когда посещал центр управления полетами. В память о писателе место приземления Curiosity назвали в его честь.

ИХ НРАВЫ

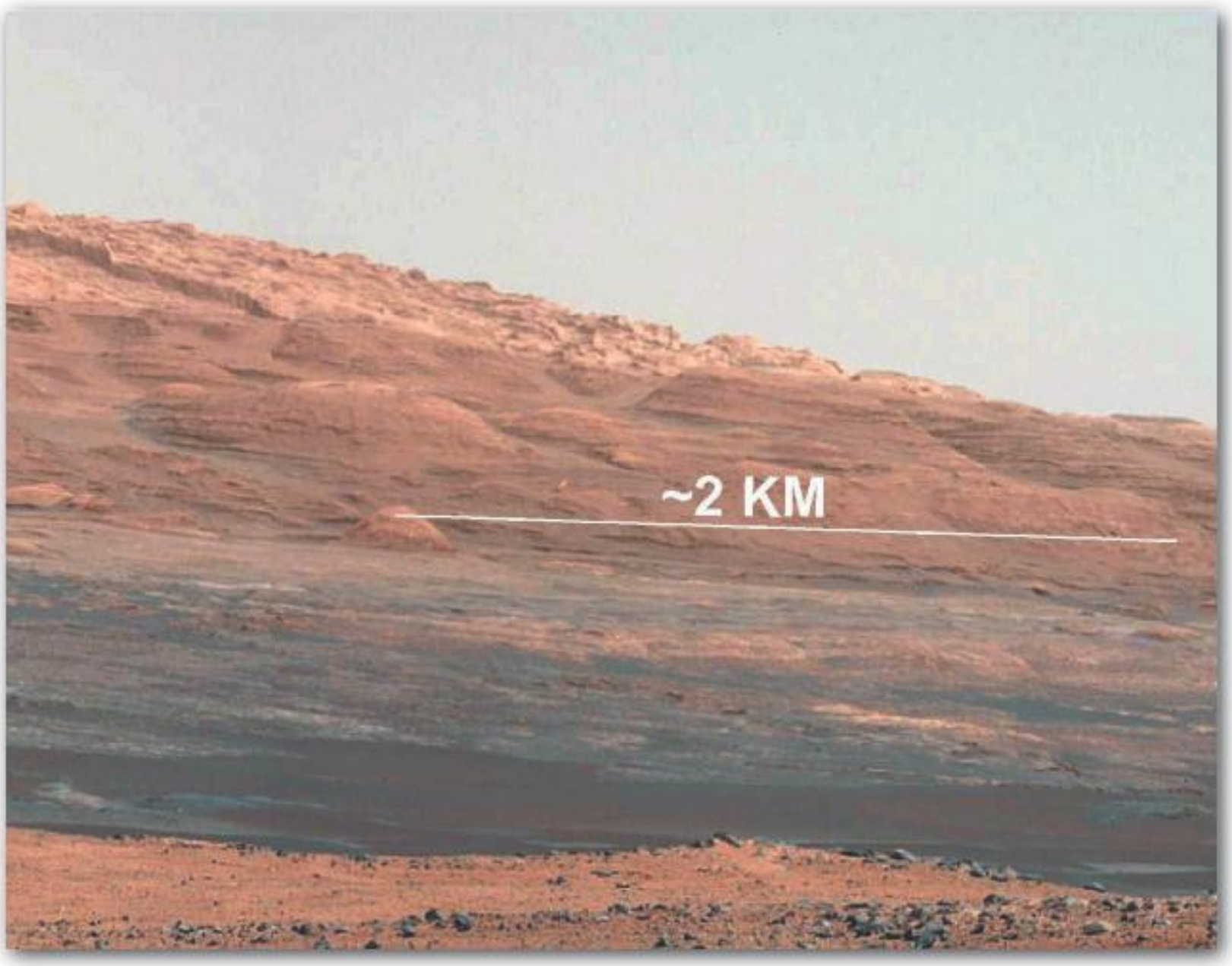
Успеху NASA уже завидуют коллеги, и речь идет не об иранских или северокорейских ядерщиках. На приземление Curiosity едко отреагировали ученые из Европы, причем даже не легендарные британские, а те, которые ускоряют частицы в подземельях Швейцарии. Исследователи, обнаружившие бозон Хиггса, посчитали, что посадка марсохода — никакое не научное достижение. «Пусть марсоход для начала найдет что-нибудь по-настоящему ценное для науки». Самое смешное, что сотрудников NASA коллегами они не считают: «Любой может сделать себе ирокез и надеть гарнитуру, но так ученными не становятся. Вот обнаружьте новую частицу, тогда поговорим». В NASA молчать не стали, уколов физиков в ответ: «Разница между марсоходом и бозоном Хиггса в том, что на марсоход можно посмотреть. Мы понимаем, почему в CERN думают, что обнаружили что-то важное, но для нас так называемый «бозон» мало чем отличается от леприкона или смурфика (и игры про бозон не выпускают). На это у европейцев тоже нашлось что сказать: «Пусть этот урод приедет в лабораторию и скажет это нам в лицо». И чем эти с виду образованные люди отличаются от гопников?



которая после того, как прекратилась гонка вооружений с СССР, и тем более после недавнего закрытия программы шаттлов никуда не двигается.

Неудивительно, что NASA очень важен «правильный» образ в глазах налогоплательщиков. Их нужно убедить, что в центре управления полетами занимаются чем-то невероятно важным и интересным, а убежденные, в свою очередь, повлияют на политиков, которых вынудят вкладывать в космические проекты больше бюджетных средств. Так что очень важно и почетно, что не через кино, музыку или какую-нибудь еще развлекательную индустрию, а именно через игры NASA устраивает самую масштабную рекламную кампанию Curiosity. Да и самую масштабную рекламную кампанию космонавтики в принципе.

Союз видеоигр и космокорпорации объясним. Во-первых, и с той, и с другой стороны полно гиков: если человек любит одно, наверняка ему хотя быть чуть-чуть интересно и другое. А значит, это отличный способ поднять узнаваемость проекта у той аудитории, которой популярная наука интереснее всего. Во-вторых, сегодня вы не найдете ни одного культурного феномена, сопоставимого с самыми популярными играми: даже самые шумные и прибыльные блокбастеры вроде того же «Темного рыцаря» не собирают таких по-настоящему *преданных* аудиторий. В-третьих, только через интерактивные продукты человека можно по-настоящему увлечь, и речь идет ведь в том числе о детях, которые, увидев Curiosity в игре, могут заинтересоваться космосом. Так что лучшего средства массовой пропаганды, чем игры, NASA было не найти, а разработчиков наверняка обрадуют нескромные дотации, которые получает их спонсор.



Это гора, рядом с которой приземлился марсоход. Геологи уже говорят, что им она напоминает Большой Каньон в США.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

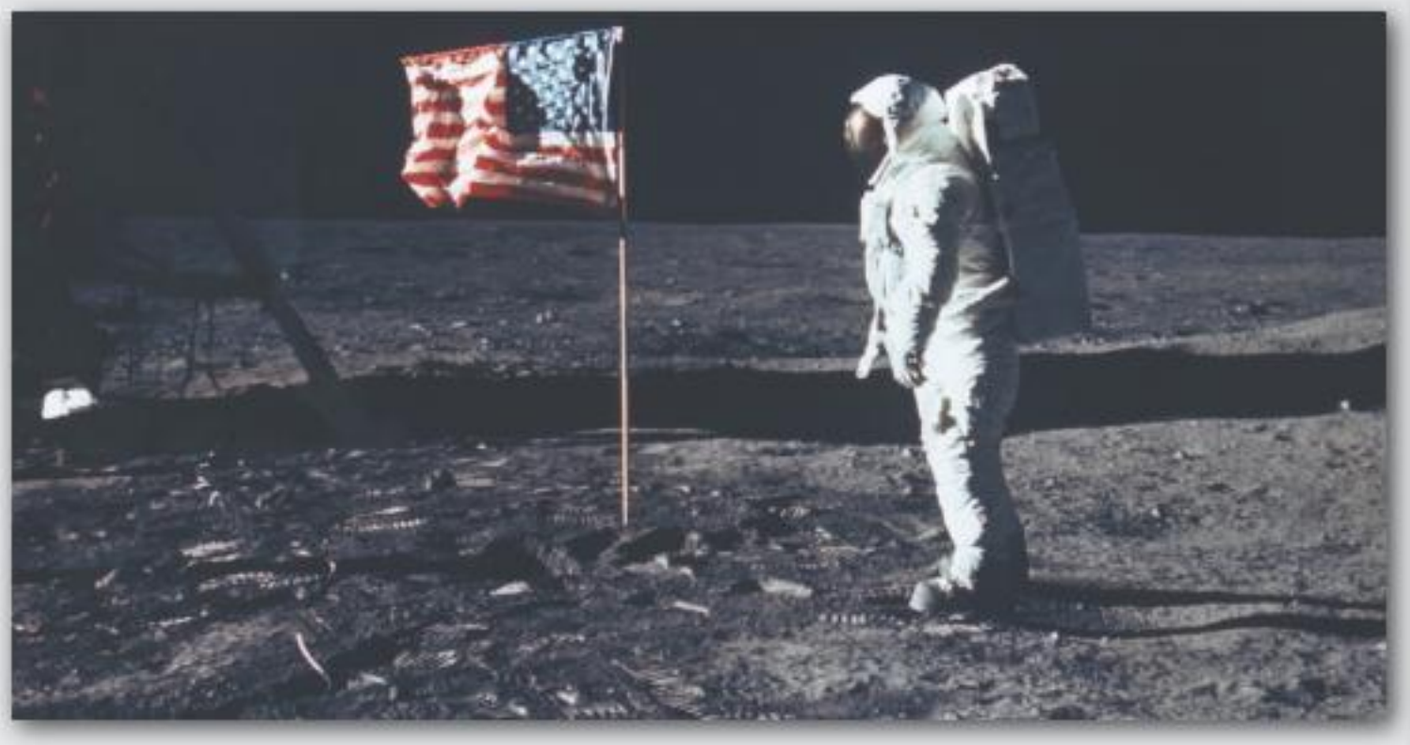
За тем, как Curiosity ступил на планету, следили все, кому хотя бы минимально интересна наука, — многие делали это через специальное приложение для Xbox 360, разработанное NASA. На консоли **Microsoft** начало миссии растиражировали как полагается: западные игроки могли бесплатно просмотреть документальные фильмы на сходную тематику. Первая фотография, первый тест-драйв, испытание лазера, Twitter-переписка марсохода с Бритни Спирс — рекламную кампанию Curiosity и всей космонавтики в целом NASA провела превосходно. Вскоре увлеченность некоторых людей переросла в настоящую лихорадку; так, некоторые энтузиасты вместе с учеными перешли на марсианские сутки, которые длиннее земных почти на 40 минут.

И это еще не все — незадолго до запуска появились целых две игровых симуляции приземления ровера. Первой и самой заметной стала **Mars Rover Landing** для Kinect Fun Labs. Эта небольшая бесплатная игра предложила, э-э, почувствовать себя марсоходом. Всеми ключевыми моментами посадки, начиная с преодоления атмосферы Марса и заканчивая непосредственно приземлением, нужно было управлять, двигаясь самому. Вся ценность задумки для многих ограничилась лишним ачивментом, но нельзя не отметить старание независимого разработчика **Smoking Gun**, которому NASA доверила симулятор.

На PC появилось более серьезное приложение, которое и не совсем игра: основанное на популярном движке Unity, оно позволя-

ВО ИМЯ ЛУНЫ

Большая трагедия на Земле случилась через несколько недель после приземления Curiosity на Марс — скончался Нил Армстронг, первый человек, побывавший на Луне. В видеоиграх экспедиция к спутнику (а точнее, сопровождающая ее теория заговора о том, что никуда американцы не летали, а знаменитые кадры с Армстронгом, звездно-полосатым флагом, кратерами и вакуумом — режиссерская работа Стэнли Кубрика и его студии) освещалась достаточно. Вспомните хотя бы декорации из Duke Nukem 3D и Grand Theft Auto: Vice City, где якобы снималось приземление «Аполлона» на Луну. Но недавняя Portal 2 точно прекратила все споры: американцы на Луне, что бы там кто ни думал, все-таки были.



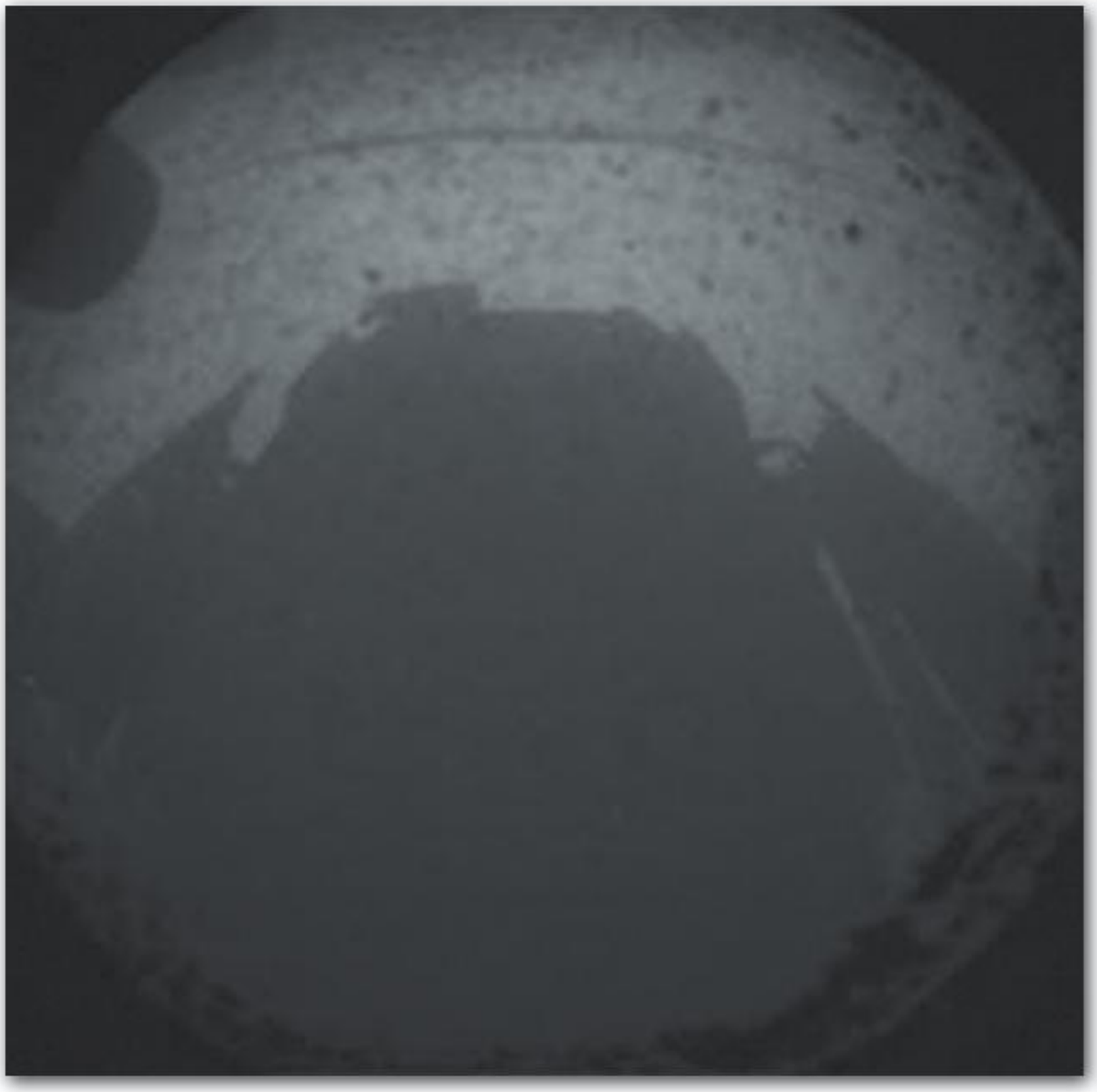
ло через браузер отследить передвижения Curiosity до и после приземления в виде довольно неплохой симуляции. Это, конечно, далеко не то же самое, что махать руками, но вряд ли те, кто любит астрономию, остались разочарованными. Но дальше всех пошла **Rovio Games**: этой осенью студия выпускает специальное дополнение к **Angry Birds Space**, посвященное марсоходу. В него войдут 20 уровней, новенькая свинья-астронавт и самые разные применения ровера, с помощью которого свиньи хотят похитить еще больше яиц. И еще неизвестно, кто в большем восторге от этой затеи — Rovio или NASA. А в довершение всего **Apple** устроила в день посадки Curiosity распродажу «марсианских» игр — хотя им повода можно было и не давать.

Так что теперь никто больше не удивится сиквелу **Doom**, главным героем которого вдруг станет не безымянный морпех, а Curiosity. Продвижение чего бы то ни было через игры уже стало делом обычным — более того, если бы про Curiosity не вышло ни одной игры, все бы страшно удивились. Уже сейчас любое серьезное событие в мире, будь это Олимпийские игры, убийство террориста номер один или путешествие высокотехнологичного кубика в космосе, сопровождается в интерактивном формате, и чем дальше — тем больше и интереснее.

ПОЛИГОН

Но есть и другая сторона медали. Сторонники концепции так называемой «геймификации» настаивают на том, что не только реальность может влиять на видеоигры, но и видеоигры — на реальность. По их мнению, методы, характерные для игр, могут стать частью нашей жизни. Например, представьте себе, если бы завтра на месте вашей работы или учебы вместо планов и расписаний внезапно появились бы полноценные ачивменты. Оценки и зарплату вам бы ставили или выплачивали, основываясь на системе достижений, — скучные графики сменили бы простые и понятные игрокам цели. В теории те, кто страдает специфическим психическим расстройством, вынуждающим собирать все ачивменты во всех играх, вообще бы больше не появлялись дома.

Говорят, что такая система мотивировала бы даже тех, кто не очень хочет чего-то добиваться и страдает от плохой самоорганизации. Одно дело, когда перед тобой ставят неясные ориентиры, дающие неясные результаты, и совсем другое, когда срабатывает условный рефлекс: заработал ачивмент — заработал прибавку. Но на деле такая система может регулярно сбоить. Если человек искренне ничего не хочет делать, то его лучше



Исторический момент: первый снимок, который Curiosity прислал на Землю.

CURIOSITY KILLED THE CAT

В прошлом номере «Игромании» вы могли прочитать о последнем эксперименте Питера Молиньё, по счастливой случайности тоже названном Curiosity. Когда вы будете читать этот материал, он уже должен поступить в продажу. То, что прямо перед его запуском на Марс должен был сесть одноименный ровер, геймдизайнер, по-видимому, не подозревал: по его словам, злобное руководство NASA вынудило переименовать проект в Curiosity: What's Inside the Cube. Главное слово из названия не пропало. Это наводит на подозрение, что Молиньё таким образом просто спасает свой эксперимент от произвола поисковых систем. Следующая его игра называется Cooperation — даже если NASA так назовет свой следующий марсоход, вряд ли он приземлится на планету раньше, чем она выйдет.

оставить в покое — вряд ли ему уже хоть чем-то поможешь.

Конечно, одними ачивментами геймификация не ограничивается. Суть идеи в том, что в любую деятельность вводят игровые механики, а последнее отличает от первого то, что они интересны человеку сами по себе, в отрыве от контекста. Такие занудные вещи, как заполнение анкет, налоговых деклараций и прочей бюрократии можно оживить сопроводительными элементами, напоминающими простейшие видеоигры. Но критики теории утверждают, что в жизни все далеко не так просто, как в играх, где все сводится к элементарным алгоритмам, и не во всех сферах геймификация заработает. Тем не менее в нее уже вкладываются самые серьезные предприниматели, а кто-то даже называет это самым перспективным направлением десятилетия. Мы еще обязательно обсудим этот вопрос подробнее в ближайших выпусках. Например, с Олегом Ставицким — он сейчас как раз занят тем, что пытается внедрить игровые механики в неигровую среду.

В Rovio работают большие фанаты NASA: они сотрудничали с космогигантом еще весной, устроив совместную рекламную кампанию.

Никакой особой достоверности от игры, управляемой Kinect, никто не ждет, но это как минимум хорошая агитка.

А пока, каких бы успехов ни добилась геймификация, одно уже очевидно — в будущем видеоигры из нашей жизни никуда не денутся. Возможно, формы, в которых мы их потребляем, не всегда и не всех устраивают, но игры вроде Mars Rover Landing и не рассчитаны на нас с вами. Чтобы расти дальше, видеоигры по-прежнему нуждаются в новых аудиториях — иначе неизбежный рост бюджетов в наступающем поколении может пройти с осложнениями. Поэтому пусть NASA думает, что игры про Curiosity заманивают игроков в космонавтику, а мы останемся при мнении, что все наоборот — потенциальных ученых они заманивают в игровую индустрию. ■

ОКУЛЕСОВА ПЯТА

Виртуальная реальность вновь не дает покоя

Я хорошо помню девяностые, когда только появлялись первые шутеры от первого лица, а вместе с ними — дикие, неудобные и дорогущие «шлемы виртуальной реальности», обещавшие «полное погружение». На деле же от них слезились и болели глаза. Вскоре о шлемах забыли, уяснив, что технологии еще не на том уровне, чтобы обманывать наше сознание без последствий для здоровья. Идея периодически всплывала в самых разных вариантах: был и провальный красно-черный Virtual Boy, и самые разные приборы от **Sony**, начиная от легендарного Glasstron и заканчивая прошлогодним HMZ-T1. Громоздкие шлемы превратились в эргономичные хедсеты, но все равно оставались развлечением для очень уж ограниченной аудитории, готовой заплатить за уход от реальности цену приличного системного блока. Все бы так и продолжалось, если бы изобретатель Палмер Лаки не выставил на Kickstarter первый в истории доступный и даже, кажется, работающий как надо VR-хедсет.

ПОГРУЖЕНИЕ БЕЗ ВОДЫ

Сам Джон Кармак рассказывал о своем давнем увлечении виртуальной реальностью на прошедшей E3. Идея его привлекала всегда (хотя что его только не увлекало!), но мешало то, что производители шлемов предлагали совсем уж неадекватные устройства, больше похожие на самопальные эксперименты. В 2012 году ему все надоело, и он смастерил шлем самостоятельно: вооружившись подручными предметами, купив дисплеи, линзы, другие запчасти, а также много липкой ленты, он подготовил прототип к конференции, чтобы дать лишний повод обратить внимание на переиздание **Doom 3**, о котором вспоминать в каком-то другом контексте, видимо, никто не желал.

Те, кто останавливался в павильоне Кармака, долго его не покидали: во-первых, программисту было что рассказать, во-вторых, ощущения от самой демонстрации были необычными. Даже собранный в прямом смысле на одной коленке прибор выдавал впечатляющие результаты, легко обходя HMZ-T1 ценой в 800 долларов. Кармак тоже помнит, какими были шлемы девяностых, но идею не бросал, а когда понял, что пришла пора, взялся за нее с таким энтузиазмом, с каким не работал над последней версией id Tech. Больше всего времени он провел над тем, чтобы снизить задержку изображения и что-нибудь сделать с недостаточно высоким разрешением. Если последнее уперлось в доступность дисплеев, то первую задачу Кармак выполнил и загорелся идеей включить поддержку шлемов в Doom 3: BFG Edition.

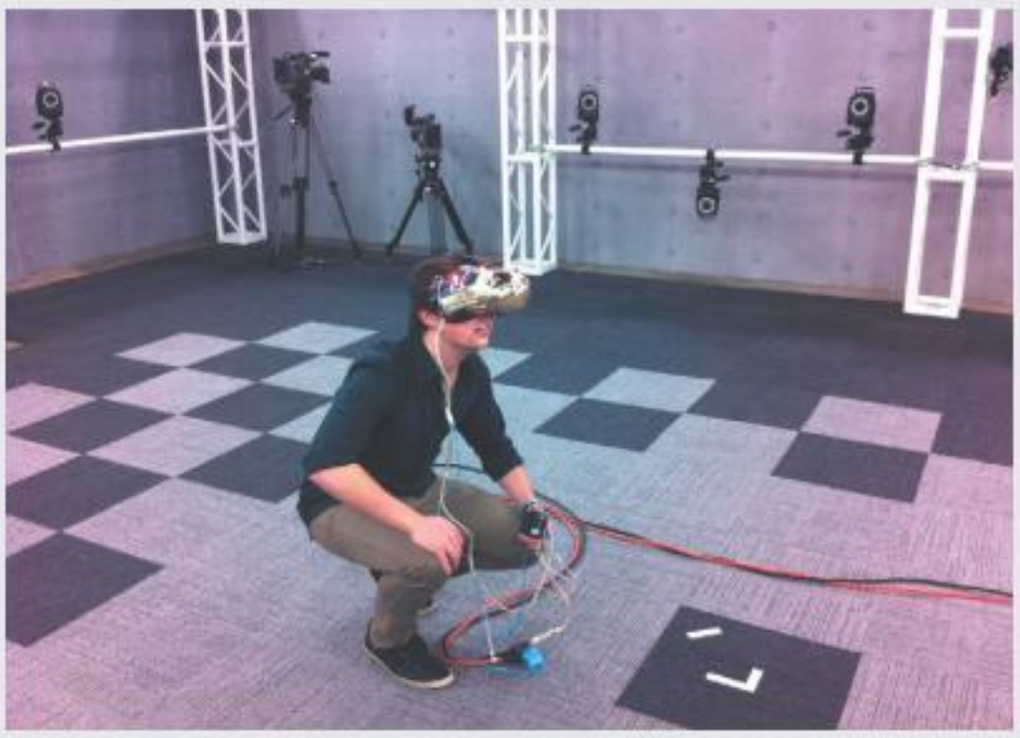
В прошлом году я понял, что у нас уже есть нужные технологии, чтобы создать достойный прототип хедсета для игр. А потом стало ясно, что из этого может выйти коммерческий продукт. Никакие мышка и клавиатура такого погружения не дадут, правда, и лучше игры хедсет не сделает. Я сам занимаюсь только «железной» частью, и мне очень серьезно помогают знакомые разработчики, а еще то, что я старался показать его всем, кому только мог. В то, что проект получится, мне помог поверить Джон Кармак. *— Палмер Лаки, создатель Oculus Rift*

Всего через месяц он узнал о проекте Палмера Лаки и решил поддержать его. Оказалось, что на работающую виртуальную реальность по приемлемой цене есть спрос: Kickstarter-мероприятие Oculus Rift преодолело назначенную отметку в 250 000 долларов за несколько часов, а всего к 1 сентября, когда сбор денег закончился, люди пожертвовали почти 2,5 миллиона. За это время о проекте положительно высказались Клифф Блежински, Гейб Ньюэлл и Маркус Перссон, автор **Minecraft**, — во многом это стало повторением истории с Ouya, только в меньшем масштабе. Примерно тогда же о поддержке устройства объявили разработчики симулятора роботов **Hawken**. Игра, выходящая в символический день 12.12.12, будет поддерживать Oculus Rift на старте, но поиграть в нее в хедсете смогут только поддержавшие Kickstarter-инициативу проекта внушительной суммой.

Работает Oculus Rift довольно просто: есть шестидюймовый экран, есть две линзы и сознание человека, которое преобразует полученную картинку в стереоскопическую. Еще на устройстве стоит датчик движения, отслеживающий малейший поворот головы. Игравшие в шлеме уверяют, что работает он очень хорошо, что он легкий и удобный, в нем просто осмат-

ВОЗВРАЩЕНИЕ СПОКА

Сотрудники Университета Южной Калифорнии пошли еще дальше, чем создатель Oculus Rift. Они решили воссоздать шлем Holodeck из антагонистичного «Звездным войнам» «Звездного пути». Project Holodeck не ограничивается передачей изображения. Кроме Oculus Rift, платформа использует контроллеры PlayStation Move и Razer Hydra, отслеживающие движения рук и тела. В Holodeck вы можете разворачиваться на 360 градусов, а для передвижения по уровню — изображать бег на месте. Правда, совсем отказаться от кнопок создатели все равно не смогли, но вписали это в геймдизайн: в игре Wild Skies, разрабатываемой для устройства, вы управляете воздушным кораблем и используете как жесты, так и кнопки. Предусмотрена даже обратная отдача — вентиляторы, установленные рядом, изображают ветер. Понятное дело, что для дома Holodeck пока не годится, но будет развиваться и рано или поздно, как надеются разработчики, доползет до розницы. Кстати, они уже встречались с представителями Microsoft и **Disney**. Чем закончились переговоры, никто не знает.



ВЫШЕ К ЗВЕЗДАМ

Любимым хобби Джона Кармака остается космонавтика. В 2000 году он основал компанию **Armadillo Aerospace**, которая занимается космическим туризмом. За 12 лет Armadillo много раз выигрывала на разных соревнованиях частных космических фирм. Первые несколько лет все строилось на волонтерах, а позже за работу сотрудникам все-таки стали платить. Бюджет у Armadillo небольшой, а живет фирма в основном за счет Кармака и на завоеванные призовые, в очередной раз доказывая, что космонавтика может обойтись и без государственного вмешательства. Самое удивительное, что программирование летательных аппаратов помогло Кармаку разработать прототип своего шлема: часть кода он просто скопировал, ускорив тем самым время отклика.

риваться, изображение не двоится, а задержка изображения, как и мечтал Кармак, глазу незаметна. Ожидаемая цена — 300 долларов, а в открытую продажу Oculus Rift поступает в следующем году. Единственное, что огорчает, — создатели явно рассчитывали на игру стоя, а не сидя.

КВАНТОВЫЙ СКАЧОК

В таком случае очень бы уместным было управление с использованием какого-нибудь кинетического контроллера, но на нынешнем этапе игры все управляется через геймпад Xbox 360. Из-за этого очень плавной картинке мешает резкое передвижение оружия. Но выход есть. В этом году компания **Leap Motion** объявила о разработке моушен-контроллера Leap, который, по заявлению создателей, превосходит все существующие решения по точности в 200 раз. В отличие от довольно грубого сенсора Kinect, датчик Leap отслеживает минимальные движения пальцев. То есть по сути своей устройство как раз близко к контроллеру Microsoft, но откликается гораздо быстрее и стоит дешевле — в феврале его начнут продавать всего за 70 долларов.

Другое дело, что непрекращающееся увеличение точнос-

Одним из первых игровых шлемов виртуальной реальности, попавших в розницу, стал Forte VFX-1, впервые показанный в 1994 году на знаменитой выставке CES.

Glasstron был предшественником HMZ-T1 и первым шлемом, еще в 1997 году предложившим подобие хедтрекинга. Правда, для того, чтобы он заработал, нужно было купить дополнительный аксессуар.

Oculus Rift выглядит габаритным, но, как утверждают пробовавшие его в деле, в нем гораздо комфортнее, чем в HMZ-T1.

С виду HMZ-T2 несильно отличается от предшественника, но Sony обещает серьезные улучшения. Вряд ли такой скорый выход ревизии порадует тех, кто уже потратился на хедсет.

СДЕЛАЙ МЕНЯ МЕНЬШЕ

Прежде чем Палмер Лаки увлекся виртуальной реальностью, о нем в интернете знали как о самом известном портабилайзере — человеке, который переводил домашние игровые платформы в портативный формат, перенося элементы управления, экран и батарею на единый блок. Может, выглядят эти работы и не слишком эргономично, но суть здесь скорее в процессе и необычных решениях, чем в том, чтобы итог получился пригодным для игры. Лаки известен и как администратор форумов ModRetro, посвященных в том числе портабилайзингу, — это крупнейшее тематическое сообщество в Сети. Надо признать, что биография у идеолога Oculus Rift очень и очень насыщенная: он даже успел поработать на армию США, для которой создавал экспериментальные шлемы виртуальной реальности. Как известно, современные военные симуляторы используют их вовсю — именно за этой работой Лаки и наловчился.

ти начинает вызывать вопросы: а нужно ли нам настолько достоверное управление в играх? Если Wii что и показала, так то, что лучше всего работают игры, грамотно сочетающие кнопочное управление и движения руками, — и даже так технические возможности контроллеров не используются на полную катушку. В играх просто не нужна настолько точная передача движений, она отпугнет большинство игроков. Представьте себе полностью реалистичную теннисную игру — в нее бы смогли нормально играть только профессионалы, не говоря уж о том, сколько бы для нее требовалось места в комнате.

То же самое и с трехмерными визорами: да, у них точно есть аудитория, но готово ли большинство игроков в **Call of Duty** со временем отказаться от своих панелей и перейти в виртуальную реальность? Пока складывается впечатление, что это вправду интересно лишь энтузиастам вроде того же Кармака, который, при всем уважении, давно поехал крышей. Если производители хедсетов найдут способ, как продавать их по нормальной цене узкому кругу игроков и оставаться в плюсе, проблем у них не будет, — но это не отменяет вопроса, смогут ли они пойти в своих амбициях дальше.

Преимущество Leap в том, что при такой точности устройства не нужно размахивать руками, так что большая комната не потребуется для игры. Сам сенсор достаточно маленький, чтобы его можно было в перспективе вставить в любой смартфон. И в консоль тоже. На PC уже многие пишут приложения под Leap, хотя игр еще не так много. Но я думаю, что чем дальше — тем больше разработчиков заинтересуется. Как раз сейчас мы продвигаем Leap среди моддеров и независимых разработчиков. *— Майкл Бакуолд, генеральный директор Leap Motion*

Если в приложениях идея управлять компьютером пальцем в воздухе не выглядит безнадежной (хотя тачскрин все равно предпочтительнее), то в играх можно просто устать держать пальцы в неестественном положении.

ТЕОРИЯ ЭВОЛЮЦИИ

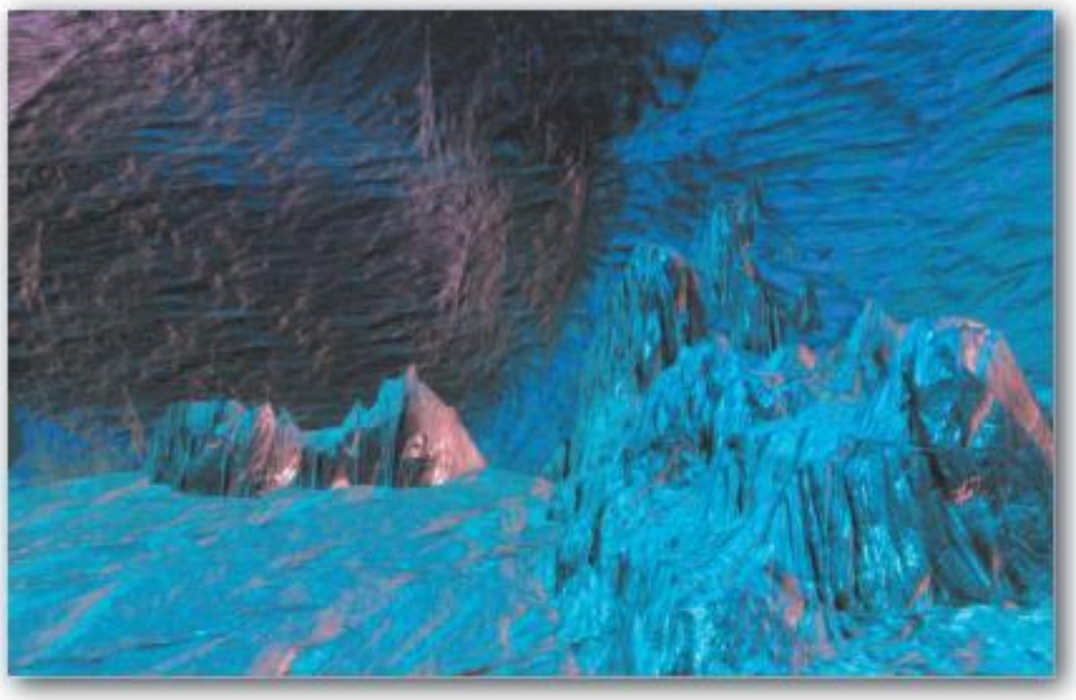
В 2008 году в Сети появилось видео, создатель которого утверждал, что первым придумал моушен-контроллер. В ролике храбрый мужчина в трусах показывает предшественника бокса из **Wii Sports** в **Ready 2 Rumble** для Dreamcast. Все примерно так, как было спустя шесть лет у **Nintendo**, — консоль реагирует на движения акселерометров и в зависимости от того, какой рукой и какой высоты был удар, активирует нужную кнопку на геймпаде. В этом и главная проблема: пусть многие игры для Wii делали с таким же ленивым подходом, самые лучшие выслеживали положение контроллера в пространстве, не говоря уж про указку, удобную для прицеливания. Поэтому изобретатель так и остался еще одним из очереди истцов, захотевших нажиться на успехе Wii. Обоснованные претензии могли быть разве что у **SEGA**. Прототип ее контроллера для той же Dreamcast очень походил на Wiimote, и это даже не вспоминая о том, что первой вставлять экраны в геймпад тоже придумала не Nintendo, а SEGA. Это еще раз подтверждает старую мудрость о том, что король не тот, кто придумал, а тот, кто нормально сделал.

A CHALLENGER APPEARS

Палмер Лаки не будет скучать. Sony уже объявила о том, что выпускает вторую версию Personal 3D Viewer — по сути, это стало именно ответом на анонс Oculus Rift. И если у кого-то есть подозрения, что шлемы виртуальной реальности, появившись недавно, скоро опять пропадут, то они напрасны. Очевидно, что технология уже достигла нужного уровня, очевидно, что в хедсеты вкладываются, и, если той же Sony не удастся конкурировать с доступным Oculus Rift, обязательно появится что-нибудь еще.

HMZ-T2 будет легче, удобнее и лучше во всем остальном, но пока не совсем понятно, есть ли реальный спрос на такие продукты при цене в 800 долларов. Судя по всему, HMZ-T2 куда больше будет подходить для просмотра фильмов, чем для игры, — если, конечно, Sony не решит проблему с задержкой. Было бы неплохо подумать и над названием. Personal 3D Viewer — это никакая не торговая марка, а кодовое имя звучит слишком странно. У Oculus Rift в сравнении с этим только одна проблема: за ним не стоит большая корпорация, а значит, тем, кто скидывался на шлем, нужно молиться, чтобы затею кто-то поддержал. ■

У особо впечатлительных будущих владельцев Oculus Rift темные коридоры Doom 3 могут вызвать клаустрофобию.



Американские художники и программисты разрабатывают для 3D-хедсетов арт-инсталляции: как они выглядят вживую, страшно представить.

Для того чтобы в Hawken можно было играть в Oculus Rift, Adhesive полностью перерабатывает интерфейс.

ОПЯТЬ ДВОЙКА

Metacritic создает трудности разработчикам

Из всех маразмов, которые есть в любой индустрии, игровую отличает нежная любовь к оценкам, средним баллам и прочей лишней математике. Нельзя сказать, что такого нет в других развлекательных сферах: так, киноманы очень ценят рейтинги на агрегаторе рецензий фильмов Rotten Tomatoes, а меломаны могут часами обсуждать, как стоило наградить недавно вышедший альбом, который еще толком никто не расслушал. Но сложно представить, чтобы Ридли Скотта вызвали в штаб-квартиру **20th Century Fox** и потребовали объяснить, почему «Прометей» получил всего 65 баллов на Metacritic, — какая им разница, если есть коммерческий успех. А вот с играми это доходит до абсурда. Условие, какой средний балл должна набрать игра, все чаще встречается в контрактах разработчиков с издателями. Может, никто бы и не стал обращать на это внимания, если бы не появлялось все больше доказательств, что это увлечение оценками доходит до абсурда.

РАЦИОНАЛЬНОСТЬ И РАСЧЕТ

Не так давно студия **Irrational Games** (один из топовых разработчиков индустрии, между прочим) разместила вакансию на известном среди разработчиков сайте Gamasutra. Все бы хорошо, но, кроме стандартных навыков, необходимых для того, чтобы работать над шутером от первого лица, в списке требований был «опыт работы над игрой с оценкой на Metacritic не ниже 85 баллов из 100». Таким образом, Irrational моментально обрезала огромное число людей, кому, возможно, не повезло с окружением, из-за чего их игры заветного балла не достигали. Это не упоминая печально известной действительности, в которой во многих случаях выплаты сотрудникам после выхода игры напрямую зависят от среднестатистической оценки; не достигая ее, разработчики лишаются всех бонусов.

Нужно уяснить некоторые простые вещи. Видеоигры — это бизнес, а у любого бизнеса есть ключевой критерий — прибыль. Если продукт продается хорошо, то вопрос к создателю может быть только один: как получить еще большую отдачу? Одним из возможных вариантов, кроме сокращения издержек (например, выпуска сиквела), всегда остается реклама. Повышение качества продукта ей помогает, но это долгосрочное вложение, и вряд ли главы игровых компаний, выставляя требования по среднему баллу, задумываются над этим. Их волнует скорее имиджевый портрет, да и то в глазах не совсем понятно кого.

Мне самому не приходилось иметь с этим дело, но я лично знаю случаи, когда знакомым разработчикам не выплатили бонусы только из-за того, что у их игры был недостаточно высокий рейтинг на Metacritic. Если честно, я не думаю, что это так сильно мешает делать игры. Для издателя это отличный способ приблизительно оценить, что представляет собой игра. Другое дело, что пользоваться этим надо умело, выставлять реалистичные цели перед подчиненными, чтобы потом не было обид. К счастью, независимые разработчики этого избегают.
— Льюис Бодл, арт-директор Fallen Tree Games

Разработчик, у которого в контракте указан необходимый балл на Metacritic, не будет экспериментировать. Он сделает то, что нравится рецензентам, — именно так появляются бесполезные мультиплеерные режимы, именно так количество контента становится важнее качества, а игры одного и того же жанра бездумно копируют друг друга. Нет и не может быть значительной выдумки в играх, которые измеряются средней температурой по палате, ничего не значащей без контекста. Достаточно перечислить несколько игр, не пересекших отметку в священные 85 баллов: это, например, **Bulletstorm**, **Vanquish** и **Mirror's Edge**. Так что же, их разработчики — недостойные люди?

Сюда же вписывается и реальная история **Fallout: New Vegas**. Согласно контракту, заключенному между **Obsidian** и **Bethesda**, для того чтобы получить дополнительную премию, игре нужно было набрать среднюю оценку не ниже злополучных 85… не хватило всего одного балла. В этом признался один из геймдизайнеров Obsidian в «Твиттере», хоть и вскоре ему сообщение пришлось удалить. Важно учитывать, что игра продалась солидным тиражом в несколько миллионов, а упавший по сравнению с Fallout 3 балл был не катастрофой, а чем-то вполне ожидаемым. Иначе говоря, издатель должен был остаться довольным.

АКТИВНЫЙ ПРОТЕСТ

Да и как это должны понимать те, кто пишет рецензии? Из критиков они превращаются в палачей, способных лишить людей реального дохода. Вряд ли кому-то реально

ЗАМЕРЫ С ПОЛЮСОВ

Чем сайт Metacritic хорош, так это возможностью посмотреть, что о каких играх думает каждое издание, и сравнить оценки. Эта статистика открывает сразу несколько любопытных деталей. Например, сайтом, завышающим оценки игр чаще всего, оказался фанатский ресурс Absolute PlayStation, средний балл на котором вышел в целом на 11% выше, чем по остальным сайтам. Обратный пример — ресурс GameCult, самый критичный из представленных на агрегаторе. Его средний балл в 59% случаев вряд ли вызовет у многих восторг. Наконец, есть наиболее нейтральные ресурсы, оценки которых совпадают с оценкой большинства изданий, — это, к примеру, известный своими обложками и эксклюзивами Game Informer, что многим покажется несколько странным.

хотелось бы оставлять людей без премии перед новогодними праздниками, но как и кому же тогда писать правду? Никто не хочет выставлять себя в плохом свете, и мы становимся свидетелями историй, когда разработчики регистрируются под разными именами на Metacritic, чтобы улучшить пользовательский рейтинг своей игры. И если в этом вы еще видите мало абсурда, то взгляните на всю проблему с другой стороны. Вдумайтесь! Сама система, выравнивающая оценки разных людей, — несуразность, потому что не бывает усредненного мнения. Любое мнение — уникально. И ценно именно этим.

А среднее арифметическое никогда не будет ничем, кроме бессмысленного упрощения. Оно облегчает жизнь тем из нас, кто хочет быстро узнать о примерном качестве игры, но от такого подхода страдают смелые и неоднозначные игры, а они обычно и есть самые интересные. С этой дискриминацией следует бороться только личным примером. Перестаньте обращать так много внимания на цифры и переведите его на слова. Дайте понять разработчикам, что ваш голос, ваше мнение куда важнее для продаж игры и имиджа разработчика, чем ничего не значащее число на сайте. Доверяйте не совокупности вердиктов, а нескольким в отдельности, тем, на которые можно положиться. Отучить издателей мыслить вне цифр будет непросто, но без этого на изобретательные игры, которые предлагают что-то по-настоящему новое, рассчитывать в будущем будет все сложнее. ■

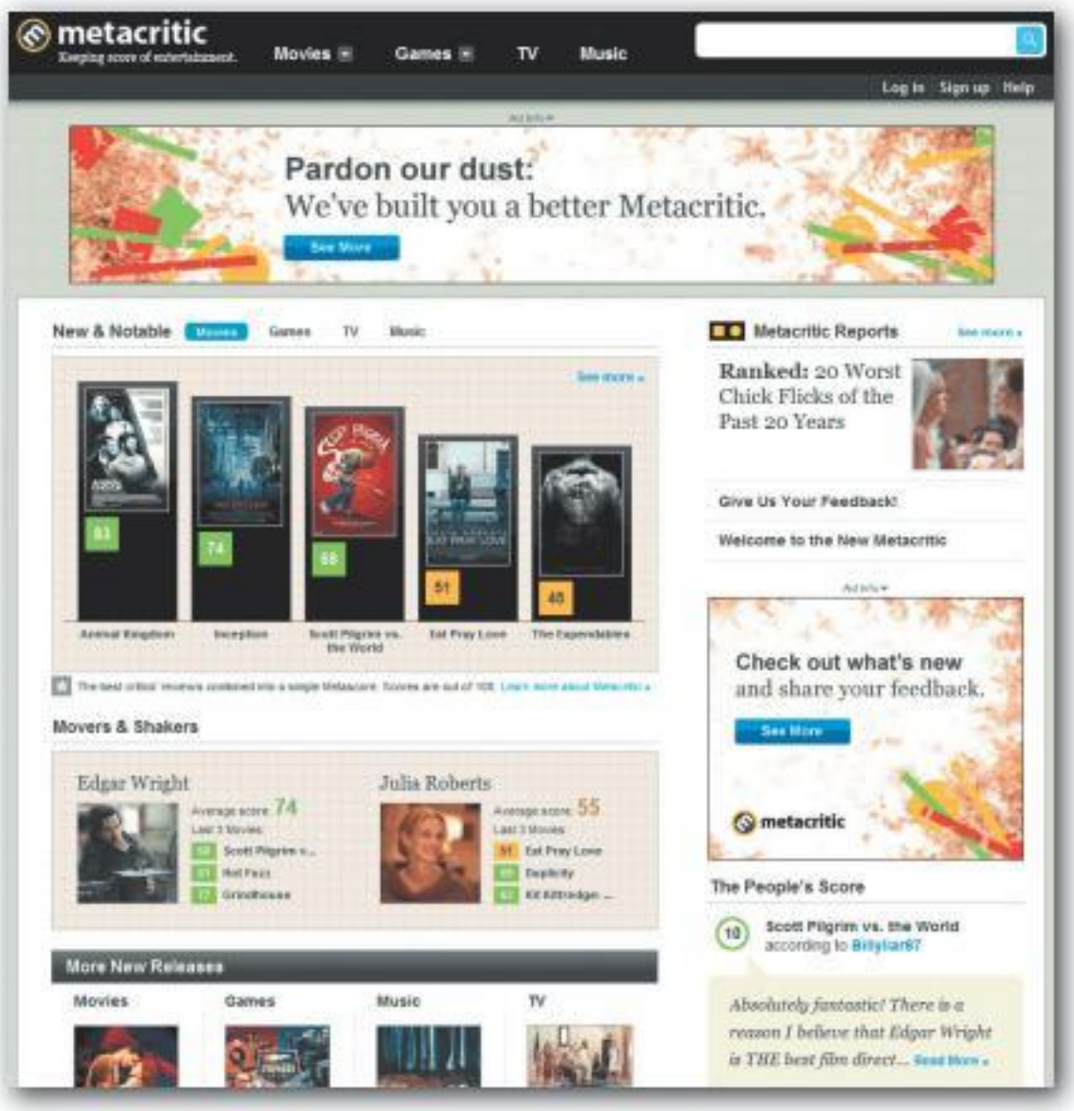
В команде у Кена Левина работают лучшие из лучших, но апелляция к Metacritic выглядит откровенно надуманной — талант всегда виден без цифр.

Пусть Fallout: New Vegas и получилась не так хороша, как третья часть, свою премию Obsidian все равно заслужила.

Такие игры, как Mirror's Edge, в принципе невозможны в условиях, когда от тебя требуют не только продажи, но и самые высокие оценки. Не все в ней получилось так, как хотелось бы DICE, но это не повод игнорировать жанровые эксперименты.

ПОД ДРУГИМ УГЛОМ

У видеоигр тоже есть свой аналог Rotten Tomatoes, и наверняка вы этот сайт знаете. GameRankings входит в игровую сеть вещательной компании CBS, которая еще и покрывает такие ресурсы, как GameFAQs и GameSpot. В отличие от Metacritic, который порой включает оценки непонятно каким образом прошедших отбор ресурсов, система GameRankings предельна проста (ограничение ресурсов по числу рецензий) и исключает все лишние сайты. Кроме того, здесь куда проще ориентироваться по рецензиям на старые игры. К сожалению, разработчики сайт игнорируют, хотя полностью их винить нельзя — он все-таки принадлежит заинтересованной прессе, в то время как Metacritic от СМИ полностью независим.



Даже обновленную версию Metacritic выделяют в первую очередь не игры, а фильмы, и это при том, что у киношников есть более востребованный Rotten Tomatoes.

ГОРОД ГРЕХОВ

EA и Zynga обвиняют друг друга в нарушении авторских прав

Бульдог, изображенный на логотипе Zynga, — бывший питомец основателя компании Марка Пинкуса. Звали его как раз Зинга.

Продолжая тему, поднятую Ильей Яновичем в прошлом номере: в углу социально-игрового ринга сегодня многолюдно. **Electronic Arts** заявляет, что, подав в суд на ведущего разработчика игр для социальных сетей, она вступилась не только за себя, но и за десятки других маленьких, униженных, оскорбленных компаний, которые были просто не в состоянии подать на гиганта в суд. **Zynga** обвиняют в том, что **The Ville**, самая популярная игра на Facebook с активной базой игроков в 50 миллионов, не более чем клон менее популярной **The Sims Social**. В ответ Zynga заявляет, что EA сама нарушала авторские права, выпустив SimCity Social, клон **CityVille**, и готова защищаться. Аналитики поговаривают, что пузырь в другом углу арены вот-вот лопнет, задев по ходу и зрителей, и судью, но правда ли это? Существует ли вообще этот пузырь и есть ли о чем беспокоиться разработчикам социальных игр?

БЕЗ ЗЛОРАДСТВА

Глупо было бы игнорировать очевидные сигналы. В последнем квартале Zynga потерпела убытки в $22,9 миллиона и вынужденно снизила прогноз прибыли на текущий финансовый год. Последнее время компании приписывают кучу неудачных решений — в частности, сомнительную покупку ресурса OMGPOP, известного по мобильной головоломке **Draw Something**. Не помогли и действия Facebook, совершенно бездарно вышедшей на IPO и сильно потерявшей в цене акций. Во многом этому поспособствовала и Zynga, акции которой рухнули на 40% сразу после публикации финансового отчета. В довершение всего компания объявила, что перенесла большинство анонсированных игр, а доходы с продажи виртуальных предметов оказались не так высоки, как хотелось бы. Сама Zynga во многом винит Facebook: сеть Цукерберга слишком много внимания уделяет новым проектам других разработчиков, позабыв, кто составляет основную играющую аудиторию.

Можно найти тысячи поводов позлорадствовать, но мы этого делать не будем. Давайте лучше разберемся — а что вообще значит копирование в игровой индустрии, насколько это плохо и надо ли за это наказывать? Осуждать копирование с моральной точки зрения смысл имеет, но в юридическом аспекте все не так просто. Законы об авторском праве таковы, что не защищают игровые механики, задумки, стилизацию или мифический «дух» игры, давая лишь возможность доказать в суде, что ответчик украл часть программного кода или, например, кусок анимации. Последнее и может стать основной линией нападения: анимации персонажей, ложащихся спать, в играх действительно очень похожи (мы сами проверили!), но было копирование или нет, еще предстоит доказать.

Питер Мур из EA утверждает, что из-за этого страдает вся индустрия. По мнению одного из ведущих руководителей издателя, Zynga явно основывалась на их игре, в то время как у EA уже был многолетний опыт разработки симуляторов и тайкунов. В интервью сайту Eurogamer Мур однозначно заявил: «Мы защищаем не только **Maxis**, но и всю игровую индустрию, всех разработчиков, кто пострадал от неправомерных действий Zynga. Они это делают уже не в первый раз, но еще не находилась компания, которая была бы готова вывести дело против них на новый уровень». И в самом деле, EA поддержали многие независимые разработчики, которые уже пытались безуспешно судиться с социальным гигантом. Они надеются на возмездие: раз у них не получилось, пусть старший брат за них отомстит.

Создателя **The Sims**, студию Maxis, все это очень задело. Выступая с официальным заявле-

Основатель Zynga Марк Пинкус изображает распространенный ораторский жест, известный как «Вот такую рыбу поймал!».

Zynga начинала с цены акций в 10 долларов и достигла максимума в 14,5 доллара. Сейчас же цена не превышает и трех.

СУДА НА ТЕБЯ НЕТ

Нисколько не удивительно, что против такой компании, как Zynga, которая просто копирует чужие идеи и переводит их в формат социальных сетей, не раз возбуждались дела. Их можно назвать сразу несколько: тут и студия **SocialApps**, посчитавшая, что FarmVille — копия ее игры **myFarm**, и разработчики **Mob Wars**, принявшие свою игру за источник вдохновения для **Mafia Wars**, и компания **Learning**, которой не понравилось защищенное авторским правом словосочетание «Oregon Trail», использованное в **FrontierVille**. Но у Zynga всегда был беспроигрышный ход: художественную часть мы не копируем, а вот задумку — открыто и без задних мыслей, ее авторское право не охраняет. Зато за многочисленную рекламу подписок на всякие ненужные сервисы компания в свое время ответила всерьез, ненадолго даже убрав рекламу из своих игр. Как видите, у EA есть шанс стать первой, от кого Zynga пострадает за копирование чужих идей, — пусть шанс не так и высок. Кстати, справедливости ради, у Zynga тоже воровали, причем доказать свою правоту издатель сумел. Жертвой стала бразильская студия **Vostu**, слишком уж очевидно скопировавшая CityVille и другие популярные продукты Zynga. Ответчик выплатил компенсацию и немного поменял свои игры, не став дожидаться суда.

нием по поводу иска, генеральный менеджер компании Люси Брэдшоу отметила, что реализация идей вроде The Sims занимает годы, в то время как скопировать чужую игру и заработать на этом можно за несколько месяцев. Это действительно так, хотя и не отменяет того факта, что доказать копирование в суде будет довольно сложно: выложенное на YouTube видео, сопровождавшее анонс иска, не убеждает, что адвокаты EA смогут легко все разъяснить. Да и у Zynga есть чем ответить. Несмотря на плачевное положение, иск компания восприняла с усмешкой, лишь отметив, что готова защищаться и не видит препятствий перед очередным оправданием в суде. Более того, компания выдвигает встречную претензию — SimCity Social якобы копирует CityVille. Это, конечно, глупость и абсурд, учитывая, что EA начала выпускать градостроительные симуляторы задолго до того, как Zynga вообще появилась на свет.

GOOD ARTISTS COPY

И все же, как бы кому этого ни хотелось, вся игровая индустрия основана на копировании. Этим она живет и питается. В большинстве случаев все честно: игра-инноватор, которая не просто предлагает идею, но и удачно ее реализует, забирает джекпот, а все остальные — огрызки со стола. EA в общем-то тоже явилась на чужой праздник. Понятное дело, что крупные издатели просто запоздали с выходом в социальные сети, а когда сообразили, каково дело, их потенциальные проекты прибрали к рукам другие студии. Естественно, что EA хочет нейтрализовать основного конкурента, отжирающего двухзначный процент всей Facebook-аудитории, тем более что Zynga чувствует себя сейчас не очень уверенно (и это мягко сказано).

Если в индустрии и появится механизм, позволяющий доказывать нарушение авторских прав на основе обычного копирования идей, то вряд ли от этого кому-то станет лучше. В таком случае целые жанры стали бы застойными монополиями почти без новых идей, разработчики вместо того, чтобы заниматься играми, ездили бы из одного здания суда в другое, а игроки только это и обсуждали бы. Нет никаких сомнений, что явное, откровенное копирование в индустрии случается, и на пользу оно не идет. Но его придется воспринимать скорее как комплимент, если дело, конечно, не доходит до откровенной наглости. О ней, как мне кажется, речи не идет, хотя вы можете сами поиграть в игры Zynga и составить свое мнение — не так уж они и плохи.

Но у EA есть и другой механизм, способный преобразить с виду не очень перспективное дело. Как известно, в прошлом году на директорскую должность в Zynga пришел Джон Шапперт, ранее один из руководителей EA. Происходило это как раз во время разработки The Sims Social. EA подозревает, что Zynga вполне могла искусно шпионить за одним из крупнейших издателей через своих «агентов», позже покинувших корпорацию. Так это или нет, еще предстоит доказать в суде. Пока же лишь стоит отметить, что это больше похоже на теорию заговора, сочиненную в офисе EA, чем на серьезное обвинение. Но Zynga все равно нужно вести себя осторожнее. В конце концов, кто знает, как вел себя Шапперт последний год и в чем он так не сошелся с руководством Zynga,

Вот так выглядит главный офис Zynga в Сан-Франциско. Со стороны, если честно, немного напоминает футбольный стадион.

В МОБИЛЬНЫЕ

На последнем мероприятии **Zynga Unleashed** компания показала продолжение своей самой известной игры, FarmVille, — теперь фермы будут в полном 3D. Но куда интереснее совсем другой, менее ожидаемый анонс, случившийся примерно в то же самое время. Zynga выступит в качестве издателя трехмерной экшен-адвенчуры **Horn** для iOS, создаваемой разработчиками мобильного хоррора **Dark Meadow**. Это, пожалуй, первый случай, когда Zynga занимается откровенно неказуальной игрой. Многим похожая на **Infinity Blade**, Horn предлагает открытый для исследования мир с боями, головоломками, сюжетом на основе рыцарского романа «Король Хорн», а также саундтрек от композитора медитативной **Journey** Остина Уинтори. Как видите, намерения самые серьезные: Zynga на всякий случай слушает аналитиков и просматривает запасные ходы. Если предсказания сбудутся, инвесторы, разочаровавшись в играх для социальных сетей, массово перейдут на мобильные платформы.

что решил уйти из компании, пробыв в ней всего ничего.

ПРИЗРАК 1983-ГО

Куда важнее даже не то, как закончится этот иск, а то, закончится ли история успеха Zynga. Компания сильно пострадала прошедшим летом и, если так пойдет дальше, может распугать всех инвесторов — людей очень впечатлительных и очень пугливых. Нельзя забывать, что ее дела напрямую зависят от Facebook, с которой у нее действует пятилетний эксклюзивный контракт; если все неважно у социальной сети, то неважно и у Zynga (впрочем, вы могли уже убедиться, что обратное тоже верно). Эти проблемы Zynga надо начинать решать уже сейчас, и она явно пытается, но если затянуть, то можно и не успеть.

Многие сравнивают нынешний рынок мобильных и социальных игр с тем, что творилось в Америке в 1983 году,

Когда мы увидели Dream Heights (игра Zynga, копирующая Tiny Tower, над которой работал автор комментария. — Прим. «Игромании»), то сразу все поняли. Zynga как-то собиралась нас купить, но мы не согласились. Видимо, они решили, что даже без этого все равно могут пользоваться нашей работой. Мы понимали, что графика в играх была разная и доказать копирование в суде будет очень сложно. [...] Иск EA полностью поддерживаем, надеемся, что хоть они сумеют показать, как Zynga ворует чужой труд. Но к происходящему относимся с иронией. *— Ян Марш, геймдизайнер iOS-студии Nimblebit*

Самая известная цитата Пинкуса: «Да не нужны мне эти долбанные инновации. Вы не умнее своего конкурента. Просто копируйте, что он делает, и добивайтесь тех же цифр [продаж]».

ИГРЫ ВОСПРИНЯЛИ ВСЕРЬЕЗ

Тридцать лет назад началось первое крупное судебное разбирательство, связанное с играми. Президент **Universal City Studios** Сид Шайнберг искал, как бы его киностудии выйти на разросшийся рынок консолей, и узнал о такой игре, как **Donkey Kong**. Шайнберг начал подозревать, что **Nintendo** тем самым нарушила авторские права Universal на «Кинг-Конга». Он встретился с главой **Coleco** Арнольдом Гринбергом, у которого уже было соглашение с Nintendo на выход Donkey Kong на приставке ColecoVision (Nintendo тогда еще только готовилась к выходу NES). Шайнберг пригрозил Гринбергу судом, и чуть позднее Coleco согласилась выплачивать Universal лицензионные отчисления с продаж игры, чтобы не допустить разбирательства. Nintendo же сдаваться не собиралась. Сначала адвокат издателя, Говард Линкольн, думал прекратить дело и договориться о том, чтобы Nintendo выплатила Universal порядка 6 миллионов долларов, но позже узнал, что никаких законных оснований подавать в суд у Шайнберга не было — тот просто пытался запугать Nintendo, чтобы заставить ее платить отчисления.

В итоге недельное разбирательство привело к победе Nintendo. Судья постановил, что у Universal не было реальных прав на персонажа, и даже если бы они были, то дело бы они все равно проиграли. По решению суда Данки-Конг — пародия, но никак не калька с Кинг-Конга. В результате Nintendo получила все лицензионные отчисления, которые Universal City выплатила Coleco, и это стало первой большой юридической победой игровой компании над конкурентом из другой области развлекательной индустрии.

Доказать в суде, что это нарушение авторских прав, EA будет непросто, но правда, скорее всего, на их стороне.

С другой стороны, Zynga могла бы попытаться доказать то же самое в отношении CityVille, но это бы уже больше напоминало спор двух детей о том, кто первым начал.

когда случился один из крупнейших крахов в истории индустрии. Может, оно и так: та же Zynga явно перебарщивает с мелкими, не такими уж и качественными релизами, удерживать пользователей в старых играх удается все сложнее, а доходы от виртуальных предметов падают. Но паниковать и кричать о крахе этой сравнительно молодой области все еще рано. У игр для социальных сетей все еще может быть впереди (хотя, конечно, далеко не в таких масштабах, как кому-то могло показаться несколько лет назад). Другое дело, что в этом будущем, вероятно, Zynga ведущую, практически монополистскую роль играть уже не будет.

Сложно отделаться от мысли, что все происходящее с компанией — это не плохо составленный бизнес-план, не кризис рынка, не случайность, а просто карма. Когда ты так долго водишь всю индустрию за нос, она обязательно в итоге кусает тебя за него. Когда ты играешь мускулами на фоне независимых разработчиков, у которых открыто воруешь идеи, на сцене обязательно появляется кто-то больше и сильнее — вроде той же EA. Чтобы выйти из наступающего кризиса, Zynga придется пересмотреть некоторые из своих самых сомнительных подходов, иначе они могут войти в учебники по бизнесу как яркий пример, что можно громко начать и с таким же оглушительным треском закончить. ■

СПЛОШНОЙ АБСОЛЮТ

Мы вдоль и поперек прошли эксклюзивную пресс-версию с пятью первыми уровнями и спешим поделиться впечатлениями.

В голове как-то даже не укладывается, но мы не виделись с лысым киллером уже больше шести лет. Если попытаться в двух словах охарактеризовать нового «Хитмана», то это «**Blood Money** встречает Голливуд». В **Hitman: Absolution** впервые в истории сериала можно уверенно говорить о таких понятиях, как постановка, зрелищность, актерская игра и операторская работа. **IO Interactive** больше не стесняются давать крупные планы и включать Верховена пополам с Гринграссом.

Ничто человеческое

Начинается игра, как и положено, с нового задания. Агенту 47 приказывают убить Диану Бернвуд, его верного связного и информатора во всех предыдущих играх серии (впервые мы мельком увидели ее лицо только в финале Blood Money). Она и до этого вызывала недовольство у боссов Агентства, но сейчас все по-другому — на этот раз Диана перешла все границы, и ее велено убрать. Работа есть работа, киллер аккуратно укладывает в свой фирменный хромированный кейс два кольта и незаменимую удавку и отправляется в путь.

Буквально с самого начала авторы подчеркивают, что Сорок Седьмой больше не является безэмоциональной машиной для убийств, и это, пожалуй, главное идейное отличие Absolution. Теперь это не просто набор слабо связанных миссий с запоминающимся, но не харизматичным убийцей в главной роли, а более-менее личная история, в которой раскрывается персоналия Хитмана.

В первой миссии-обучении мы долго пробираемся через особняк, обходим с помощью силы и смекалки несколько десятков охранников и, наконец, попадаем в охраняемую комнату, где находится Бернвуд. Женщина моется в душе. Голая и беззащитная (ага). Обновленный Агент 47, как можно догадаться, долго не может решиться убить старую знакомую («друг» все-таки слишком сильное слово, у Хитмана не может быть друзей). Но после продолжительной моральной дилеммы он все же пускает пулю в Диану, правда, потом еще с минуту мирно болтает с умирающей женщиной. Выясняется, что она выкрала некую девочку Викторию, которая очень нужна Агентству, потому что знает некий *секрет*.

Хитман брутально отключает наушник, несмотря на истошные крики супервайзера, и отправляется на поиски девочки. Сорок Седьмой берет опеку над Викторией и прячет ее на время в церковном приюте. Настоятельница вежливо отказывается от толстой пачки долларов — не по-христиански это, брать деньги за помощь. После этого киллер отправляется выяснять, что же тут вообще происходит.

Теперь Хитман умеет «прятаться»: если нажать на кнопочку рядом с активным предметом, например шваброй, лысый киллер примется энергично мыть пол.

...четыре, пять, я иду искать

В Absolution дебютирует новая система интуиции. Теперь по нажатии кнопки враги и объекты на уровне подсвечиваются определенным цветом (их даже видно сквозь стены): простые охранники и интересные предметы — желтым, цели миссии — красным. Очки интуиции также можно использовать, чтобы притупить внимание охраны; скажем, если вы оделись в костюм садовника и пытаетесь прошмыгнуть прямо перед носом «коллег», то в режиме интуиции Хитман опустит голову и прикроет лицо рукой. Чтобы пополнить энергию, достаточно выполнить какое-либо мини-задание. Если новая система покажется вам «читерством» (что на самом деле совсем неправда), то просто отключите ее в опциях, и перед вами предстанет старый добрый ультрахардкор.

Hitman всегда был стелс-экшеном номер один — **Splinter Cell** и **Metal Gear Solid** и рядом не стояли, не говоря уже о менее известных сериях. В Blood Money были настолько гениальные, настолько выверенные и увлекательные уровни, что игру хотелось пройти несколько раз. Чего стоила только сцена в оперном театре, когда главного тенора можно было убить десятком способов — заменить бутафорское оружие на настоящее, чтобы другой актер его действительно застрелил, отравить сок в гримерке, сбросить на него декорации сверху, застрелить из снайперской винтовки с балкона, придушить в туалете и так далее.

В плане вариативности Absolution нисколько не разочаровывает. Если вы помните, в предыдущей игре одна миссия, «Убийство воронов», проходила во время карнавала. Вокруг бесновались толпы людей, а нам требовалось отыскать в этом стоге сена всего лишь двух убийц. В новой игре есть похожая сцена. Аутентичный китайский квартал, везде прилавки с фруктами и овощами, уличные повара жарят

Отель Terminus, как видите, и без того находился в плачевном состоянии, его собирались сносить. Мы же лишь чуточку ускорили процесс.

Возможность прятаться за укрытиями напрашивалась в сериал уже давно.

В Absolution Хитман примерит много смешных костюмов. Видели бы вы его в образе судьи: лысину прикрывает нелепый парик, в руке огромный деревянный молоток — сложно не расхохотаться.

Новый движок демонстрирует замечательное освещение и хорошую анимацию. Ни того, ни другого в играх серии еще не было.

В зависимости от того, как вы будете проходить уровни, вас могу обозвать Берсерком (предпочитает рубить и резать), Чемпионом (много дерется врукопашную), Шприцом (часто пользуется ядом и снотворным) и многими другими забавными именами. Всего стилей около двух десятков.

За собранные на уровнях предметы и костюмы игра заботливо награждает внутриигровыми достижениями.

Локации из игры. Обратите внимание на количество мелких деталей.

Хоть Сорок Седьмой, следуя моде, и научился прятаться за укрытиями, убивают здесь так же быстро: полоска жизни коротенькая, отдача запредельная, а врагов очень много, и они прекрасно вооружены — шансов выжить во время перестрелки немного (на нормальной сложности). Второй вариант: просто подойти к врагу и резко свернуть ему шею, а потом раствориться в толпе — убийцу никто не опознает, но среди людей начнется паника и подобраться к другим целям будет гораздо сложнее. Наконец, самый правильный и увлекательный вариант: как следует изучить локацию и использовать окружение.

Если проследить за бандитами, выяснится, что один из них постоянно отходит покурить к поварам рядом с цистерной бензина и складом хлопушек («Огонька не найдется?»). Второй однажды спускается в неприметный подвальчик, чтобы купить оружие у продажного полицейского (взрывчатка лежит на столе не просто так!), и любит выпить кофе (как известно, фугу не только деликатес, но и настоящее биологическое оружие — во внутренних органах этой рыбы содержится критическая доза яда тетродотоксина). Третий, в свою очередь, явно рассержен на одного повара и в один момент просто решает его казнить в темном переулке — к несчастью, место он выбирает не самое удачное, сверху как раз находится кран с многокилограммовой бочкой; впрочем, если не успеете вовремя среагировать, у вас будет шанс поквитаться с бандитом, когда тот, извините, будет справлять малую нужду неподалеку от электрогенератора (так, видимо, интереснее — адреналин).

Прожектор в лицо

В ходе игры нам не раз придется бежать от полиции в духе фильмов о Джейсоне Борне. Хитман вообще многое перенял у знаменитого героя. Агент 47 теперь в случае чего может мастерски пробить кулаком в кадык, приложиться коленом об голову — словом, раскидывает рыбу и готовят курицу. Вокруг натурально *сотни* прохожих (выглядит фантастически, ничего подобного в играх еще не было), среди которых нам приходится протискиваться — Хитман не расталкивает людей, как Альтаир в **Assassin's Creed**, зато активно работает плечами, — чтобы отыскать и ликвидировать троих головорезов.

Простор для действий широчайший. Самый очевидный и одновременно самый сложный вариант — выхватить два пистолета и устроить кровавую бойню.

ВЫГОДНЫЙ КОНТРАКТ

Что рассказывали про игруна gamescom

Илья Янович и Максим Бурак

Для презентации Hitman издатель арендовал роскошный кинотеатр в центре Кельна. Пока мы с Максимом Бураком переминались в холле с ноги на ногу в ожидании начала шоу, пиар-менеджеры пригласили нас скоротать время за показом, как они выразились, «особенностей PC-версии проекта». Нас и еще группу журналистов завели в просторную комнату, которая на поверку оказалась кинематографической библиотекой. Дальше картина была совершенно сюрреалистической: в обшитом шикарным красным бархатом зале, где слева от нас были аккуратно разложены томики о Бергмане и Хичкоке, а справа — альбомы с раскадровками Тарковского, скучнейший мужчина из команды программистов показывал слайды с перечислением каким-то заумных технологий, в которых мы не разобрали и половины слов. Но вы, пожалуйста, знайте, что в компьютерной версии движок игры поддерживает такие вещи, о которых даже страшно говорить и писать.

Через полчаса, впрочем, действие переместилось в огромный смотровой зал, где на гигантском экране авторы анонсировали мультиплеерный режим Contracts. Суть его в том, что во всех одиночных миссиях вы можете выбрать любую мишень из ряда статистов, и уровень тут же перестроится таким образом, словно именно выбранный вами человек — ключевая цель миссии. Продемонстрировали это на примере давно всеми виданного уровня в библиотеке. Агент 47 решил отвлечься от основного задания и прикончить сержанта полиции. На прогресс одиночной кампании убийства в Contracts не влияют, зато созданные вами задания можно вывешивать в онлайне, бросая тем самым вызов всем остальным игрокам, а потом самому же воевать за первое место по очкам в общем зачете — учитывается скорость, способ убийства, использованные приспособления и еще миллиард мелочей.

Ситуация, в общем, грустная: мы и так планировали пройти Absolution как минимум два-три раза, а с Contracts в игре можно застрять на все зимние каникулы. ■

взрослых мужчин, как Гулливер лилипутов. Бои выполнены в виде коротеньких QTE, ближайшая ассоциация здесь — **Uncharted 2** (именно вторая часть, а не третья).

Продолжая тему заимствований, в игре есть превосходная сцена на вокзале, где Сорок Седьмой пытается незаметно сесть на поезд. Атмосфера старательно нагнетается. Обе платформы прочесывают полицейские, стоит хоть на шаг отойти от толпы или вызвать подозрения необычным поведением, как на вас спустят всех собак. В момент, когда все-таки умудряешься проскочить через кордон охраны и залетаешь в вагон, чувствуешь невероятное облегчение.

Другая зарисовка. Сорок Седьмого бросают умирать в горящем отеле (на этот раз вспоминается **Uncharted 3**). Огонь подступает все ближе, дышать нечем, да еще и в дверь номера ломится полиция. Выбираемся на карниз и по пожарной лестнице лезем наверх. В этот момент на сцене появляется вертолет, в Хитмана бьют одновременно пули и свет прожектора. Камера совершает драматический пролет назад, и мы видим, как монументальное здание гранд-отеля Terminus разваливается на глазах, вниз ухают даже неоновые буквы вывески. Действие переносится на крышу. Как в вашем любимом боевике, Сорок Седьмой на корточках ползет по осколкам разлетевшихся вдребезги окон, раскидывает на своем пути столики и какие-то коробки с бумажками, а потом отчаянно прыгает на другое здание: slo-mo, застывшие на секунду капли дождя, развевающийся красный галстук. Знакомьтесь, это новый Hitman.

Джокер, в сторонку!

К сожалению, мы не можем поделиться с вами деталями сюжета и раскрыть весь актерский состав, задействованный в озвучке игры, но поверьте, он вас не разочарует. На роль главного антагониста пригласили талантливейшего голливудского актера Кита Кэррадина, лауреата премии «Оскар», который сыграл не в одном десятке знаменитых фильмов и сериалов. Он не только подарил злодею голос, но и мимику, и даже взгляд. Удивительно, но на далеко не совершенной технологии (Glacier 2, новая версия фирменного движка IO Interactive) датчане умудрились воспроизвести едва ли не самую убедительную актерскую игру, которую мы только видели в видеоиграх: персонаж таращит глаза, активно жестикулирует, машет руками и даже высовывает язык настолько зловеще, что кровь стынет в жилах, — у Джокера из **Arkham Asylum** явно наметился конкурент. Анимация не такая реалистичная, как в **L.A. Noire**, зато IO сделали все вручную, а потому производимый эффект здесь мощнее.

Кстати, об анимации. Действие одной миссии проходит в стриптиз-баре Sexy Vixen. Так вот, заведение не только выглядит предельно аутентично — девушки там танцуют именно так, как должны танцевать (и, надеемся, танцуют, прямо пока вы читаете эти строки) в нормальных американских стрип-клубах. Спасибо, IO.

■■■

В Absolution есть очень смешная сцена, в которой женщина в чепчике и с косметической маской на лице ругается с кем-то по телефону: «Дружок, существует только два типа людей: такие, как я, и говнюки вроде тебя!» Мы, конечно, не хотим сказать, что другие стелс-экшены, гм, плохие. Нет. Но игр в жанре, равных новому «Хитману» по глубине механики и количеству деталей, просто нет. Увиденные нами уровни были чертовски хороши, сцены, несмотря на общую бестолковость сюжета (все-таки драматурги из датчан явно не лучшие), впервые в истории сериала замечательно поставлены и сыграны, а обновленная механика лишь подчеркнула особенности игры. Нетерпеливо ждем ноября. ■

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

WE ARE TEKKEN

TEKKEN™ TAG TOURNAMENT 2

14 СЕНТЯБРЯ 2012

www.tekken.com
www.1c-softclub.ru

РЕКЛАМА

16+

TEKKEN™ TAG TOURNAMENT 2 & © 1994-2012 NAMCO BANDAI Games Inc. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕ 16 ЛЕТ

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2012 года

ЖАНР
Симулятор пирата
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Snowbird Game Studios
ПЛАТФОРМА
PC

ОГНЕМ И МЕЧОМ 2: НА КАРИБЫ!

ВОДОЙ И ПИСТОЛЕТОМ

Максим Иванов

Mount & Blade, турецкая ролевая игра про конный бой, захват соседних королевств и торговлю рабами и специями, оказалась, что называется, спящим хитом. Поначалу маленькое фанатское комьюнити, поддерживавшее разработчиков деньгами, быстро разрослось до неприличных масштабов. Затем продуманная боевая система и необычная прокачка персонажей сделали свое дело — Mount & Blade заметили и за пределами родной страны. Даже технические огрехи и откровенно страшная графика не смогли отпугнуть потенциальную аудиторию. Любопытство разбирало многих: что же там придумали **TaleWorlds**? О популярности проекта говорило и пристальное внимание со стороны любителей поковыряться в начинке игры. Модификации сыпались на фанатов как из рога изобилия.

Через год после выхода Mount & Blade украинская студия **СiЧь** при поддержке продюсерского фонда **Snowberry** выпустила полновесный аддон под названием **«Огнем и мечом»**. Дополнение переносило игроков из выдуманной Кальрадии в суровые реалии государств Северной и Восточной Европы середины XVII века. После успеха аддона никто уже не сомневался в выходе продолжения. И вот, спустя три года, СiЧь наконец-то анонсировала новую часть «Огнем и мечом» — на этот раз с пиратами, морскими сражениями и Карибским архипелагом.

СТАВЬТЕ ПАРУС, СТАВЬТЕ ПАРУС

Идея перенести действие сиквела на Карибы пришла в головы авторов далеко не сразу. Разработчики рассматривали самые разные варианты — от гражданской войны в России до мира, пережившего ядерную катастрофу. В конце концов в СiЧь остановились на «Бобровых войнах» (название серии военных конфликтов между индейцами и поселенцами Северной Америки). Все как положено — с ирокезами, Великими озерами, трапперами и европейскими колонистами. И вот тогда создатели начали экспериментировать с речным транспортом. Ради интереса украинцы установили на индейские пироги пушки, чтобы тем было сподручнее штурмовать крепости. А дальше пошло-поехало! Абордаж, морские сражения, атака крепостей с воды... Географически «Огнем и мечом» сдвинули чуть южнее, в Карибский бассейн, а в центр истории поместили флибустьеров и соперничающие европейские державы.

Авторы здорово выбрали момент. Разработку четвертых **«Корсаров»** давным-давно свернули; про **«Приключения капитана Блада»**, видимо, забыли уже и сами его создатели, а **Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress** и **Risen 2** все-таки немного не про то.

«На Карибы!» — хардкорная пиратская игра. Сиквел почти во всем остался верен

Универсальный скриншот для российской разработки последних пятнадцати лет.

Удивительно, конечно, не увидеть ни одного коня в игре, совсем недавно звавшейся «Конь и меч».

Примкнув к пиратам, вы сможете взять это судно на абордаж без лишних проблем.

Гавань подозрительно безлюдная, но к релизу ее наверняка заполнят толпы зевак.

заветам оригинальной Mount & Blade. Мир игры по-прежнему делят между собой несколько фракций: Испания, Англия, Голландия, Франция и так называемое Береговое братство. Последние — добровольное объединение флибустьеров, готовых подчиняться хотя бы специфическим пиратским законам. У каждой фракции будут свои преимущества и недостатки. Например, свободные пираты лучше прочих сражаются при абордажах. Английские солдаты точнее всех стреляют из ружей, а на стороне французов воюют самые лучшие кавалерийские части.

Свободу игрока ничем не ограничивают. Вы вольны вступить в любую фракцию или же остаться в стороне. Стоит ли говорить, что у морского волка-одиночки шансы на выживание куда ниже, чем у «партийного» искателя приключений.

«На Карибы!» охватит всю территорию южного побережья Венесуэлы, вплоть до полуострова Флорида на севере. Все основные населенные пункты, порты и острова бережно перенесены с географической карты Карибского бассейна на игровую. Расстановка сил в том или ином регионе взята не с потолка: на начало кампании влияние фракций в отдельных участках будет соответствовать историческим реалиям.

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ

По сравнению с первой «Огнем и мечом» ролевая система претерпит некоторые изменения. Авторы обещают добавить новые умения и способности, которые будут в большей степени ориентированы на мореплавание. Например, станут доступны такие скиллы, как командование флотом и стрельба из пистолетов. Ролевые изменения никак не скажутся на пороге входа. Оригинал многие любили именно за простоту в освоении. Продолжение не стремится уйти от этой традиции, хотя некоторые элементы сражения и вправду станут сложнее.

Помимо «Огнем и мечом 2: На Карибы!», компания Snowberry продюсирует и фэнтезийную пошаговую стратегию «Эадор. Владыки миров».

Реалистичное моделирование рукопашного боя — одна из ключевых особенностей нового «Огнем и мечом». Какой же может быть игра про пиратов без битв на шпагах? Им, как заверяют сами авторы, будет уделено много внимания. Блокирование ударов перекочуют прямо из рыцарской сечи. Из нововведений — в игре больше не будет щитов. СiЧь пришлось отказаться от этого из-за выбранного антуража. В конце концов, на дворе — XVII век, и надеяться на то, что деревяшка защитит от заряда дроби, довольно глупо. С этим связан еще один интересный момент. Теперь главный герой может просто вытащить пушку и лично разыграть знаменитую сцену из первого «Индианы Джонса», когда злодей долго махал саблей, а Харрисон Форд смерил его взглядом, а потом просто пристрелил. Нечто подобное мы уже видели в Risen 2. Бах! И клинки уже ни к чему.

Верховые баталии, как ни странно, убирать не стали. Во-первых, конницу использовали вплоть до середины XX столетия, а значит, истории ее присутствие не противоречит. Ну а, во-вторых, в ходе колониальных войн кавалерийские отряды играли далеко не самую последнюю роль. Драгунов и кирасиров часто использовали при фронтальных атаках и рейдах в тыл противника. Так что своего главного зрелища — конных схваток — фанаты не лишатся.

■■■

На проект СiЧь и Snowberry Connection стоит в первую очередь обратить внимание тем, кто изголодался по серьезным играм про пиратов. А таких в наше время осталось не так уж и много. Поднаторев на оригинальных «Огнем и мечом», авторы замахнулись на **Sid Meier's Pirates!**. Главное — совладать со строптивым турецким движком. ■

Будем ждать?

Знаменитый симулятор конных боев мутирует в симулятор пирата, сохранив при этом все оригинальные особенности.

Процент готовности: 80%

TRYST

СПАСЕНИЕ ИНОПЛАНЕТНОГО ТАШКЕНТА

ЖАНР
RTS
ИЗДАТЕЛЬ
BLUE GIANT INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
BLUE GIANT INTERACTIVE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
САЙТ ИГРЫ
BLUEGIANTINTERACTIVE.COM/TRYST
ДАТА ВЫХОДА
2012 ГОД

ДЕНИС МУРИН

Индусские программисты своими талантами известны на весь интернет (например, Сизараман Нараянан, один из авторов Photoshop). Индусская техподдержка — на весь мир. А вот с индусскими разработчиками игр пока все плохо. Взять хотя бы **Blue Giant Interactive**. Их первая игра, **APOX**, пусть и выглядела как все части "Безумного Макса" сразу, но геймплеем отнюдь не поражала. С их следующей игрой, **Tryst**, пресс-демо которой нам прислали разработчики, все совершенно наоборот. Сеттинг бестолковый, зато механика занятная.

ОЛИВЕР ПЕТРОВИЧ СПАСАЕТ ГАЛАКТИКУ

Сразу оговоримся, что все описанное ниже относится к ранней бете, поэтому к релизу многое может измениться. Сначала о грустном — о сюжете. Официальный сайт рассказывает переполненную шаблонами историю, словно списанную с "Аватара" Кэмерона: недалекое будущее, человечество исследует космос, на отдаленной планете нашли уникальный и крайне ценный минерал, устроили колонию-государство. И тут прилетели инопланетяне и тоже решили добывать ресурсы. Делиться никто не хочет, поэтому вариант остался один — война.

Три сюжетные миссии в пресс-демо сразу пугают русскоговорящего игрока. Главного героя сюжетной кампании зовут Оливер Петрович; он, как и многие персонажи, говорит с заметным славянским акцентом, а одна из первых задач, которую перед вами ставит игра, — оборона Ташкента. Никаких шуток, все именно так.

Сюжетные задания в демо работают как миссии из **Warcraft 3**, оформленные на движке **StarCraft 2**. По карте, состоящей из узких коридоров, бегает практически неубиваемый герой или герои со свитой, их говорящие головы-иконки внизу экрана ведут напряженные диалоги о судьбах этого мира, а авторы старательно нагнетают драму. Разваливаются государства, умирают десятки солдат, женщин и детей, но, в отличие от игр **Blizzard**, в Tryst весь этот цирк совершенно не цепляет. Слишком уж скучные диалоги и вялая игра актеров. Да и качественные CGI-ролики еще ни одной игре не повредили. Надеемся, к релизу все поправят, а мы пока поговорим о хорошем.

СОВЕРШЕННЫЙ ДИСБАЛАНС

Стоит включить скирмиш, и игра волшебным образом преображается. Во-первых, она перестает быть похожей на дешевый клон StarCraft и напоминает **Command & Conquer** и **Star Wars: Empire at War**. Теория "совершенного дисбаланса", которая отвергает классическую концепцию игрового дизайна, где нужно уравновешивать силы всех сторон и полезность всех юнитов, неожиданно срабатывает. Игра слегка разбалансирована, но это идет ей на пользу. Сколько из вас могут похвастаться хотя бы десятком выигранных матчей в скрупулезно просчитанном **StarCraft 2**? Зато почти все знают, как классно разносить танками "Мамонт" вражескую базу, не встречая ни малейшего сопротивления. Blue Giant Games именно этого и пытаются добиться.

Бои в игре происходят не за рудники и магазины, где нужно потом обустраиваться или покупать

ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ УНИЧТОЖИТЬ АВАНПОСТЫ, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НУЖНО ИМЕННО СТОЛЬКО ВОЙСК, ПОТОМУ ЧТО НА КАЖДОМ ЕСТЬ "КРАСНАЯ КНОПКА", ВРЕМЕННО УВЕЛИЧИВАЮЩАЯ ЗАЩИТУ И ВЫЗЫВАЮЩАЯ ПОДКРЕПЛЕНИЕ ОТ СОЮЗНИКОВ.

УЛУЧШАТЬ МОЖНО ВСЕ — ОТ ИНЖЕНЕРОВ ДО ТУРЕЛЕЙ.

предметы, а за готовые ресурсные базы. Захватили? Можете идти дальше. Более того, в Tryst нет нужды обходить союзников на повороте и захватывать все точки для себя — каждую из них могут одновременно удерживать (и получать ресурсы) сразу два игрока.

Фракции Tryst совершенно не похожи друг на друга. Люди — это классические терраны. У них много разных юнитов: пехота, наземная техника, авиация. Все как обычно. Построили барак — можно заказывать наемников. Построили специальные здания — получайте медиков, артиллеристов или еще кого-нибудь. Как и во всех приличных домах, чтобы добраться до суперюнитов, придется либо очень долго играть, либо рискнуть, забыть про оборону и вложиться в производство и строительство дорогих фабрик. Потом ваши гигантские ходячие танки "Бегемот" наверняка сотрут в пыль любое количество противников.

Технораса зали одновременно похожа на всех и не похожа ни на кого. Развитие базы зали прочно связано с их религией. Когда люди строят бараки и склады, зали возводят храмы и алтари. К тому же у них всего один основной юнит — морфер. Он и строит, и воюет (особенно на первых порах), и выпускается из святилища буквально за секунду. Хотя сказать, что он строит, не совсем верно. Как блуждающие огоньки из Warcraft 3, он сам превращается в здание, поэтому нельзя отправить на строительство сразу несколько морферов. Это порождает совершенно новую тактику постройки базы. Морферы нужны и для создания продвинутых пехотинцев.

Отдельного упоминания заслуживает система прокачки войск (в Tryst она называется A.I.M). Производить улучшения можно хоть с самого начала матча, потому что базы достаются игрокам укомплектованными. Быстрый раш дешевыми наемниками с улучшениями — это вам не шутка! У двух рас линейки апгрейдов абсолютно разные. Люди точечно прокачивают отдельные юниты, в то время как зали выбирают лишь общее направление развития. Веток три: молчание, борьба и сохранение. Первая — самая безобидная. Морферы начинают быстрее превращаться в боевые юниты и здания. Борьба поднимает броню и урон, наносимый оружием, но самая интересная ветка, конечно, последняя. С ней ваши юниты вдруг начнут оживать сразу после смерти.

Вся прелесть Tryst в разнообразии. Да, она отстала от современных стратегий лет на пять, но в этой подростковой непосредственности что-то действительно есть — безумные схватки двух совершенно разных рас порой затягивают с головой.

■■■

Пока наша самая серьезная претензия к игре — совершенно невменяемая сюжетная кампания. Когда конкуренты нанимают Алека Болдуина читать диалоги и создают собственные анимационные студии для создания роликов, слушать "профессиональных программистов" и гонять юнитов по серым коридорам, изображающим чужую планету, почему-то не хочется. Будем надеяться, что к релизу Blue Giant Games поймут свои ошибки, потому что игровая механика в Tryst действительно очень неплохая. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ИНДИЙСКИЙ КЛОН STARCRAFT С ЗАНЯТНОЙ МЕХАНИКОЙ И СОЛНЕЧНЫМ ТАШКЕНТОМ.

ГОТОВНОСТЬ: 85 %

ПЕРЕД ВАМИ ГЕРОИЧЕСКАЯ ОБОРОНА ТАШКЕНТА.

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР
Автоаркада
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
Codemasters Birmingham
ПЛАТФОРМА
Xbox 360, PS3, PC
САЙТ ИГРЫ
f1racestars.com

ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2012 года

F1 RACE STARS

ШУМАХЕР-КАРТИНГ

Ян Кузовлев

Вопреки популярному мнению, «Формула-1» вовсе не про политику и технологию, а про характер. Спорт часто собирает вокруг себя великолепных сорвиголов и колоритных личностей. Авторы **F1 Race Stars** ухватились за эту идею и оставили только самое важное — пилотов.

КАРТИНГ-ШКОЛА

С королевскими гонками традиционная проблема: некоторые попытки сделать этот спорт доступнее (**Formula One Arcade** и **F1 Online**) все равно не выходят за привычные рамки и совсем не обращаются к широкой аудитории. Для многих «Формула» остается скучным созерцанием разноцветных болидов, которые и не отличить-то друг от друга, а окунуться с головой в чарующий мир шикан и автокатастроф через хардкорную F1 не так-то просто. Она с каждым годом становится сложнее: в **F1 2012**, без шуток, особое внимание уделено физике *резины шин*. Непосвященного человека эта новость скорее отпугнет, чем привлечет.

Для таких нерешительных гонщиков как раз и делают F1 Race Stars. Это полная деконструкция привычных поклонникам «Формулы» идей. В основу концепции игры заложен картинг. Иронично, ведь для многих гонщиков F1 заезды на картингах — первый шаг в мир серьезных автогонок. Ничего не поделаешь, придется пилотам вспомнить детство. При этом в Codemasters ясно понимают предрассудки по поводу мультяшности и подходят к вопросу со всей серьезностью — разработчики используют лицензию Formula 1.

ГОЛОВАСТИКИ

Такой подход означает маниакальную внимательность к деталям: каждая команда и пилот из текущего ростера представлены в игре в максимально аутентичном виде. У карикатурных водителей чрезмерно большие головы, гротескные черты лица, но вполне узнаваемые привычки. Себастиан Феттель, например, все так же любит размахивать указательным пальцем. Отдельного внимания заслуживает тот трогательный факт, что при создании карикатур учитывались по-

Этот ночной трек, скорее всего, находится в Сингапуре. Блестящие звезды на трассе немного ускоряют ваш болид.

Карикатурное лицо Шумахера способно вызвать у детей неподдельный страх. Надеемся, к релизу моделям все-таки добавят полигонов.

Вот несмотря даже на такие петли, все трассы должны соответствовать реальным аналогам.

Ускорение KERS заменяет уже успевший наскучить контролируемый занос и заставляет пересмотреть ваш стиль вождения.

желания пилотов: Шумахер требовал больше загара, а Гамильтону захотелось уши поменьше. Тем не менее лицензия не позволяет разработчикам зло шутить над «Фернандо быстрее, чем ты», истериками Феттеля и самурайским вождением Такума Сато.

Трассы так же сохраняют фирменные черты, но в целом совершенно преображаются. Будьте готовы совершать головокружительные заезды по спиралевидным трекам, уходящим в небеса, а потом срывающимся к земле.

Лучше всего замысел разработчиков передает Хоккенхаймринг: средневековые домики, бумажные деревья и величественный замок вдали, но посреди всего этого легкомысленного безумия угадываются контуры того самого, оригинального Хоккенхаймринга. В трассах сохранены лишь самые характерные элементы: в Германии вы увидите знаменитые автобаны, над японскими трассами обязательно летает надувной Годзилла, а в Мельбурне машины проносятся через аквариум, в котором плавает гигантская акула. Помимо внешних особенностей вроде упомянутой мишуры трассы сохранят и фирменные контуры, со всеми сложными поворотами, — так что не удивляйтесь, когда после километровой петли в небесах вы вдруг потеряете управление на, казалось бы, таком просто наземном этапе. Это всего лишь будет означать, что в этом месте сложный участок реальной трассы.

Не терпится увидеть, как Codemasters поступили с Монако или Сильверстоуном.

У ФЕРНАНДО БОНУС

По трекам разбросаны усилители и ускорители, как это принято в игре про картинг в грибном королевстве. Нечестные приемы включают в себя ужасные погодные условия с пониженной управляемостью или возможность облить болид золотым шампанским, которое придает ускорение. Кроме того, у каждого пилота есть своя индивидуальная способность: Райкконен, например, стреляет во врагов желтыми шарами, а Феттель охотнее пользуется воздушным потоком впереди идущего водителя и таким образом его обгоняет.

У читателя наверняка перед глазами складывается стойкий образ «Mario Kart с Шумахером и Алонсо», но это не совсем так. Разработчики нарочно не хотели делать имитацию самого популярного картинга. Все видимые атрибуты остались: яркие трассы, агрессивное использование бонусов и общая несерьезность. Вместе с тем вождение все равно в духе «Формулы» — аккуратное торможение перед поворотами и ускорение на прямых.

Инверсионный след от красного шара сильно напоминает другой популярный картинг. По принципу действия такие шары также схожи с Mario Kart — самонаводятся, рикошетят или бьют по прямой.

Важный момент: в отличие от других картингов, пройти трассу контролируемым заносом невозможно. Здесь следует обязательно держаться на треке в определенных местах, учитывать систему рекуперации кинетической энергии (проще говоря — ускоряться время от времени) и не давать противникам разрушить ваш болид. От агрессивной езды и вражеских атак от машины начинают отлетать детали. Сначала портится двигатель, потом ломаются крылья и подвеска. Скорость падает, управляемость ухудшается и поэтому придется заезжать на пит-стоп и терять драгоценное время.

■■■

Codemasters исследуют все грани гоночных игр. Реалистичный стритрейсинг в **GRID**, аркадное ралли в **DiRT Showdown** и строгий симулятор F1 — гонки представлены как никогда, но вот картинга среди них не хватает. Для F1 Race Stars не требуется каких-то невероятных навыков вождения, он рассчитан скорее на тех, кто страстно желает познакомиться с королевскими гонками, но боится высокого порога вхождения. Это детская школа картинга, на котором можно поучиться, перед тем как пересесть за взрослые болиды F1 2012. ■

Будем ждать?

Нарочито несерьезный картинг, у которого все шансы стать крайне популярным на PC.

Процент готовности: 70%

Нетчура так и прет

ОТ СОСТАВИТЕЛЕЙ

Так уж вышло, что оба корреспондента «Игромании», освещающие в этом году gamescom, побывали в немецком Кёльне впервые. Так что мы завороженно пялились на известный собор, рискуя пропустить все встречи, неуверенно изучали местные карты города, ловили такси, стоя прямо посреди опасного участка дороги, а вечером, по пути в гостиницу, отмахивались от бомжей, почему-то приглашавших нас распить с ними сомнительные жидкости. Все эти напасти (как и многие другие: см. соответствующую заметку в самом конце репортажа) все же не помешали нам посмотреть с две дюжины разных игр, поговорить с их авторами, поиграть самим, а главное — подробно рассказать об этом всем вам. Следующих без малого трех десятков страниц должно хватить, чтобы составить ясное представление о том, во что мы с вами будем играть в конце этого и начале следующего года.

Увидеть gamescom и остаться в живых

2012

Илья Янович

редактор "Игромании"

Максим Буран

автор "Игромании"

Star Wars 1313

Счастливое число

Максим Бурак

Жанр
Экшен
Издатель
LucasArts
Разработчик
LucasArts
Платформы
Не объявлены
Дата выхода
Не объявлена

Новую игру в понятно какой вселенной Джорджа Лукаса показывали в небольшом кабинете… на стенде **Activision Blizzard**. Причем на показ нас пригласил тот самый пиарщик, который за полчаса до этого устроил нам интервью по новой **Call of Duty**. Но времени выяснять, на почве чего в этот раз сдружились две компании, не было: разработчики уже прогревали здоровенный экран. В Кёльне **LucasArts** демонстрировала не только ту самую технодемку с E3, небольшие видеокусочки из которой уже несколько месяцев гуляют по интернету, но и новые документальные кадры о создании игры, где бородатые люди еще раз проговорили, как много людей, в том числе киношников, трудится над **Star Wars 1313**. Сама демка работала в реальном времени на громко жужжащем PC, в который, по признанию разработчиков, **NVIDIA** запрятала какую-то такую невероятно мощную видеокарту, что вам лучше и не знать.

Авторы сразу подчеркнули, что показанное — это проект, находящийся в начальной стадии разработки, фактически лишь альфа-набросок. Более-менее утверждена только концепция, а в остальном игра ежедневно допиливается и докрашивается. Даже главный герой в ближайшие месяцы может кардинально измениться. По сюжету, управлять придется молодым и дерзким наемником, который в компании более пожилого товарища отправляется на уровень 1313 внутренней стороны планеты Корусант, представляющей собой один гигантский город. Там герою предстоит окунуться в прогнившую жизнь криминальных элементов и раскрыть какой-то невероятно подлый заговор. Упомянутый уровень идеологически полностью соответствует своему несчастливому порядковому номеру — там царит невероятный хаос, беспредел и разборки, а в темных проулках изнасиловать могут даже дроида.

Световой меч и приемчики с Силой, разумеется, наемнику никто не доверит (хотя авторы и не исключают, что какой-нибудь джедай или ситх все-таки может встретиться в процессе игры). Вместо этого игрокам откроется немного непривычный для Star Wars игровой процесс, где придется пользоваться различными высокотехнологичными гаджетами, очень много стрелять, перекатываться между укрытиями, а иногда даже ползать по вертикальным поверхностям, колотить врагов прикладом по голове и выталкивать с обрывов. Тут во многом чувствуется подражание **Uncharted**, что, наверное, идет только на пользу. Тем более что визуально Star Wars 1313 просто поражает воображение — от мимики, анимации, спецэффектов и миллиарда деталей перехватывает дыхание. То, что проект создается на Unreal Engine 3, решительно не укладывается в голове. После живой демонстрации на большом экране становится понятно, почему разработчики всячески избегают разговоров, касающихся целевых платформ, — на консолях этого поколения игру мы вряд ли увидим.

■■■

Star Wars 1313 — один из тех немногочисленных проектов, которые дают возможность преждевременно взглянуть на возможности гипотетических Xbox 720 и PlayStation 4. И хотя с самой игрой пока мало что понятно, как минимум наблюдать за такими эффектными разборками в далекой галактике нам будет интересно. Жаль, что когда игра доберется до прилавков, то такой визуальный уровень наверняка станет обыденностью. ■

Видно, что над геймплеем еще никто не работал: сражается герой в продемонстрированной версии ровно полторы секунды.

Пока что все доступные кадры из Star Wars 1313 — замыленные подпольные папарацци-снимки.

Нетецкое электрическое искусствО

Итоги пресс-конференции Electronic Arts

Максим Бурак

Как и в случае с E3 2012, свою пресс-конференцию на gamescom **EA** провела максимально безопасно и спокойно. Главный анонс, новую часть **Army of Two**, компания озвучила еще за неделю до мероприятия, а на самой выставке неспешно все показывала, рассказывала и сообщала какие-то конкретные факты. Особо шокирующих новостей не было — ясно чувствовалось, что издатель чувствует себя хорошо и, позевывая, представляет свою стандартную линейку игр на ближайшие полгода. Начали шоу с демонстрации игрового процесса The Devil's Cartel (о ней подробно см. следующую страницу), а потом все плавно перетекло в появление Питера Мура, затянувшего заученную речь про собравшихся друзей, счастливое будущее и прочие стандартные штуки, которые слушать на конференциях обычно скучнее всего. Но ситуацию тут же спас облаченный в хоккейную униформу мужчина, который выкатился на сцену, напугал Мура, бодро удравшего со сцены, и стал отправной точкой для показа сами понимаете какого спортивного симулятора.

Дальше одна игра сменяла другую так быстро, как будто кто-то лихорадочно переключает каналы в телевизоре. Издатель показывал новый трейлер, вызывал на сцену одного-двух разработчиков, которые делились забавными фактами, хихикали и перед уходом напоминали о дате выхода своих проектов. **NHL 13**, где будет представлено очень-очень много европейских команд (чуть больше только в **FIFA 13**, наша рецензия — уже в этом номере), затем **Need for Speed: Most Wanted** и **Medal of Honor: Warfighter**. Исполнительный продюсер последнего меж тем заявил прямо со сцены, что в многопользовательском режиме игроки смогут воевать за собственные нации, что послужит великолепным толчком к межнациональной ненависти в игре, а также жестоким убийствам на расовой почве (надеемся, виртуальных). Ждем с нетерпением!

Не забыл издатель и про свои другие игры. На экране то и дело сменяли друг друга **Battlefield 3**, **Dead Space 3**, **Crysis 3**, **SimCity** и даже **Star Wars: The Old Republic**, которую сейчас стараются вытянуть из болота неудач. Вскоре на сцену вернулся бодрый Питер Мур и завел разговор об Origin. Куча пользователей, сумасшедшие нововведения, а также приход на Mac OS. Новости про цифровую платформу особой поддержки среди аудитории не встретили, но, судя по всему, в компании к этому давно привыкли.

В целом все прошло вполне ожидаемо: Electronic Arts готовит очередные части уже и так многогодетных серий и жадно посматривает в сторону free-to-play. Довольно шокирующая новость — **Command & Conquer: Generals 2**, о которой почти с самого анонса ничего не слышно, как таковая отменяется, она станет частью более глобальной условно-бесплатной игры под названием... ну да, Command & Conquer. Решение весьма неожиданное, но все же логичное. Рисковать с выпуском эксклюзивной PC-игры на традиционной модели хотят все меньше и меньше крупных компаний. К примеру, конференция **Ubisoft** вообще была практически полностью посвящена f2p-проектам: на условно-бесплатные рельсы переехали и **Silent Hunter**, и **The Settlers**, и **Heroes of Might and Magic**. Так что, если вы до сих пор играете исключительно на компьютере, будьте готовы к тому, что скоро традиционных одиночных игр на этой платформе почти не останется. ■

До переработки новая часть Command & Conquer выглядела довольно впечатляюще. Надеемся, онлайн ей во вред не пойдет.

Каждый раз мы пишем про спортивные симуляторы EA, что, мол, вот еще чуть-чуть — и не отличишь от живой трансляции. И правда ведь, совсем чуть-чуть осталось!

Army of Two: The Devil's Cartel

Артейская Выручка

Максим Буран

Жанр
Экшен
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Visceral Games
Платформы
Xbox 360, PS3
Дата Выхода
Март 2013

Судьба серии **Army of Two** полна скорее не взлетов, а падений. Первая часть со стороны казалась новым словом в кооперативных экшенах, но на деле вышел пусть и крепкий, бодрый, но далеко не такой революционный, как хотелось бы, боевик, где нужно было весело давать напарнику под зад и ободряюще гладить его по спине под шквальным вражеским огнем. Так или иначе, игра ярко светилась собственным милитари-шармом, который тогда еще не успел надоесть, и этого было вполне достаточно для того, чтобы всем тут же захотелось продолжения. **Army of Two: The 40th Day**, увы, не смогла разобраться с проблемами оригинала, а вдобавок предложила целый букет новых заболеваний. Стали хуже уровни, упала динамика, куда-то исчезли все интересные ситуации. Вторая часть продалась в два раза хуже предшественницы (даже с учетом непонятно кому нужной PSP-версии), а встретили ее в миллион раз холоднее — и кто после этого надеялся на появление Army of Two 3?

Так что анонс **Army of Two: The Devil's Cartel**, состоявшийся незадолго до gamescom, оказался приятным сюрпризом. Правда, пока игра существовала лишь в буквах пресс-релиза, закрались какие-то сомнения — отпугивали и безликие имена героев (Альфа и Браво, серьезно?), и вся эта тема борьбы с мексиканским наркокартелем (удел второсортных боевиков). Да и первые кадры как-то не вдохновляли: графический движок Frostbite 2 изнасилован до неузнаваемости, а центральные персонажи, которых по непонятной причине сделали странными двойниками Салема и Риоса из первых двух частей, не могут похвастаться колоритом своих прообразов. Но стоило на презентации начаться экшену, как все тут же стало на свои места. Зрелищное убийство пилота вертолета в slo-mo, взрывающаяся техника со спасением товарища в последнюю секунду… все ярко, сочно и с искрами — выглядит здорово, а главное, дает надежду, что третья часть целиком будет состоять из таких вот моментов, которые раньше в Army of Two почему-то чаще встречались только в кат-сценах.

Тем более что за дело берется буйный молодняк. Знакомые вам Эллиот Салем и Тайсон Риос ушли на второй план, решив завязать с веселой пальбой и выбрать жизнь офисного планктона. Бывшие герои сейчас управляют своей небольшой военной конторой, ходят в строгих костюмах, за обедом спорят о падениях и взлетах акций, а также периодически по рации раздают приказы и советы более молодому поколению наемных убийц. Новые герои, конечно, отчаянно пытаются походить на своих боссов, но получается сухо: солдатские шутки уже не проходят, а ставить друг другу подножки и бросать колкости новобранцы как-то не шибко норовят. Надеемся, к релизу они все-таки разучат несколько броских матерных выражений и приколов хотя бы уровня средней школы.

■■■

Army of Two в свое время выстрелила в основном за счет совместной кампании, и опыт The 40th Day показал, что одного этого пункта для успеха уже недостаточно, тем более когда кооператив стал стандартом чуть ли не для всех экшенов этого поколения. Так что очень надеемся, что у авторов в запасе еще осталось несколько сюрпризов, помимо больших взрывов. Которые, не откажешь, уже сейчас действительно впечатляют. ■

Не исключено, что после приключений в The Devil's Cartel новые бойцы тоже выберут себе работу поспокойней.

Про новые кооперативные фишки пока ничего не известно, но всегда ведь можно просто стоять плечом и к плечу и палить от бедра!

Держи карман шире

Итоги пресс-конференции Sony

Максим Бурак

На пресс-конференции **Sony**, прошедшей накануне E3 2012, корпорация анонсировала и показала замечательные вещи, но почему-то сильно обделила вниманием свою самую младшую консоль — PS Vita (у которой дела сейчас идут грустно). Волну паник и самоубийств среди поклонников это не вызвало, но расстроило многих игроков, которые искренне поверили в техническое могущество портативной приставки нового поколения, а также в обещанный поток хитов. В результате только из-за слабого внимания к «Вите» многие СМИ зачем-то обозвали конференцию Sony самой провальной на E3, хотя выступил платформодержатель более чем достойно. Японская корпорация с какой-то пугающей самурайской выдержкой выслушала весь негатив в свой адрес, улыбнулась и удалилась строить планы на будущее.

Маленькие радости

В Кельне Sony практически полностью посвятила мероприятие PS Vita. Даже несколько

Редакция «Игромании» давно и нежно любит LittleBigPlanet, но, если честно, серия начинает утомлять.

По опыту Heavy Rain, Tearaway вполне может начинаться с инструкции, как сложить главного героя в технике оригами.

анонсов, связанных с PlayStation 3, в итоге перетекали в новости про портативную консоль компании: много новых бесплатных игр для подписчиков PlayStation Plus, который появится и на «Вите», новое DLC для **LittleBigPlanet 2**, которое превратит «Виту» в планшет-контроллер (ответ Wii U, но поддерживать такой способ управления будет лишь пара проектов и только после покупки специальных DLC). Имя портативной приставки практически всю конференцию непрерывно звенело в голове. К примеру, не успел ведущий назвать парочку новых персонажей из выходящей на домашней консоли PlayStation All-Stars Battle Royale (Сакбоя, Данте и Рэтчета с Кланком), как тут же под пафосную мелодию громогласно сообщил об анонсе игры для Vita. Аналогичная ситуация коснулась и двух других игр — **Sly Cooper: Thieves In Time** и **Ratchet & Clank: OForce**, которых до этого ждали только на PS3. Кроме того, на сцене подтвердили, что, купив три этих проекта для PlayStation 3, игрок совершенно бесплатно получит цифровые копии для PS Vita. Вот она, настоящая магия анонсированной программы Cross Buy, которая, вообще говоря, очень полезная: почему игроки должны два раза платить за одну игру, тем более если версии никак не различаются?

Но все это казалось прелюдией к чему-то действительно грандиозному. Например, к вызывающим душевный трепет анонсам, слухов о которых накануне мероприятия было какое-то неприличное количество (больше всего ждали премьеры нового IP от **Sucker Punch**).

Так и должно было получиться по задумке Sony: после парочки общих новостей последовали анонсы новых проектов и первые подробности об уже известных. Анонсы касались PS Vita, единственная загвоздка заключалась в том, что все они имеют старших братьев на больших игровых системах. В **Killzone: Mercenary**, **Assassin's Creed 3: Liberation** и **Call of Duty: Black Ops Declassified** (о последних двух см. наши отдельные заметки дальше по курсу) вроде бы и есть дух старших версий, но от технических ограничений портативной консоли никуда не деться. Так что компания все еще продолжает выпускать на маленькой консоли большие игры, обрезая их в значимых местах. Зато выделилась новая игра от **Media Molecule**, создателей серии LittleBigPlanet. **Tearaway** выглядит отлично. Она смешная, легкая и, что самое главное, не пытается пародировать большие блокбастеры. Там в главной роли — милый мальчик-курьер, весь мир словно вырезан и сложен из бумаги, а объекты на уровнях управляются в том числе при помощи ваших пальцев: например, нужно барабанить по батутам, чтобы герой взлетел.

Дождь, куклы и чудесные книжки

Под самый конец, когда сидевшие сбоку от нас итальянцы уже перестали понимать, где они находятся, а девушка, активно фотографирующая первую часть конференции на здоровенный планшет, уткнулась в экран и отстраненно играла в **Angry Birds**, прозвучало долгожданное: «А сейчас три анонса». На улице тут же выглянуло солнце, и всем моментально расхотелось спать, ведь было очевидно, что по PS Vita Sony уже отчиталась, а сейчас пришло время PlayStation 3. Пока в голове вихрем проносились возможные проекты, которые Sony собралась представить сегодня публике, пошел первый трейлер: **Until Dawn**. Хоррор под Move про семерых героев, которые лезут в жуткий заброшенный дом, выводят из себя исчадий ада, а затем пытаются дожить до утра (про свой контроллер движений платформодержатель не забывает). Два оставшихся анонса были куда более яркими. Обе игры создаются в стенах талантливой **Japan Studio**, обе выглядят круто. **Rain** — медитативное приключение про невидимого героя, обретающего очертания под проливным дождем, и **Puppeteer** — яркий фантасмагоричный платформер про кукольный театр и мальчика с ножницами, пытающегося найти дорогу домой.

Не забыла Sony и про анонсированный на E3 проект **Wonderbook**. Правда компания в этот раз обошлась без живых демонстраций, а показала лишь трейлеры игр: смешного и колоритного **Diggs Nightcrawler**, детективного расследования в духе **Sam & Max**, а также совместного проекта с BBC про прогулки с динозаврами — так и называется, **Walking with Dinosaurs**. Да, Wonderbook все еще проект, вроде бы ориентированный на детскую аудиторию, но никто не станет никого осуждать, если взрослые краем глаза посмотрят на это дело. Хотя бы для общего развития!

В целом назвать конференцию Sony плохой язык не поворачивается, слишком уж много всего нового показали. Не хватает только какого-то стержня, гвоздя программы, анонса чего-нибудь очень большего и очень всеми ожидаемого. Но с большими играми у PS3 пока вроде бы полный порядок, так что остается лишь пожелать удачи PS Vita. ■

Надеемся, Until Dawn не распадется на набор мини-игр «дерни рукой, чтобы пройти дальше».

DiggsNightcrawler — Этот пижонский слизень — главный герой Diggs Nightcrawler.

DUST 514

Космическая пыль

Илья Янович

Жанр
Онлайновый шутер
Издатель
CCP Games
Разработчик
CCP Shanghai
Платформа
PS3
Дата Выхода
осень 2012

Удивительный проект **DUST 514**, которому мы за все время подходящей к концу разработки толком и не уделили места в журнале, относится к той особой категории игр, про которые мало посвященным во все тонкости людям гораздо интереснее читать и слушать, чем, собственно, смотреть или играть. А тонкости тут следующие: это первая полноценная f2p-игра на консолях (из-за этого она по понятным причинам игнорирует Xbox 360, где условно-бесплатная модель просто не работает), а еще первая игра, которая поддерживает сложный кросс-платформенный кооператив в играх… разных жанров!

Дело в том, что DUST 514 существует во вселенной нежно любимой онлайн-специалистами нашей редакции MMORPG **EVE Online**, хотя по механике ничего общего между ними, конечно, нет. Пока PC-игроки исследуют вселенную, заключают галактические коалиции и устраивают вселенские войны, длящиеся месяцами, PS3-пользователи будут заниматься гораздо более приземленными вещами — локальными сражениями на поверхности планет. Игры объединены не только общей вселенной, но и глобальным чатом для игроков и единой экономической структурой, а еще тут можно заказывать орбитальную бомбардировку, обеспечить которую нужно будет игрокам из EVE. Вы удивитесь, но экономическая часть даже важнее бомб из космоса: поскольку DUST 514 сама по себе бесплатна, а экипировку и технику тут нужно покупать за деньги, магнаты из EVE, заинтересованные в тех или иных войнах, могут нанимать и спонсировать целые армии.

На gamescom люди из исландской студии **CCP Games** (это их первая игра со времен релиза самой EVE, хотя офис разработки находится в Шанхае — подальше от непроизносимых вулканов) показали, как работает единая глобальная карта, рассказали немного о том, как много времени они уделяют тому, чтобы все дизайны мира и объектов в обеих играх полностью совпадали, а потом усадили нас поиграть. Бета-версия игры сейчас доступна подписчикам PlayStation Plus, в Кёльн привезли билд посвежее, но особенной разницы мы не заметили, разве что работала версия стабильнее. И вот на этом моменте нам, людям, знакомым с EVE исключительно поверхностно, стало скучновато: в отрыве от всех описанных выше чудесных инновационных вещей DUST 514 ощущается как самый обыкновенный онлайновый шутер уровня **Section 8** на момент релиза. Местечковая космическая войнушка. Вокруг каких-то невнятных конструкций бегает кучка космонавтов с пукалками, где-то над ними летает парочка аналогов «Баньши» из **Halo**, копошатся неудобные в управлении танчики, но какого-то масштаба или тактики совершенно не ощущается. Хотя есть подозрение, что первый орбитальный удар тут же расставил бы все на свои места!

■ ■ ■

Но авторы, кажется, даже не пытаются убедить нас с вами в том, что в DUST 514 можно играть как в самый обыкновенный шутер, и такие бренные вещи, как баллистика, анимация и дизайн карт, разработчиков, кажется, и не волнуют вовсе — им важно, чтобы вы глубоко интересовались положением экономики в EVE, следили за сводками с глобальных фронтов, а параллельно, вероятно, раскачивали собственный корабль на PC, пока играете в шутер. И такой подход, конечно, имеет право на существование, тем более что такие сложные кросс-платформенные эксперименты лучше ставить на преданной и проверенной аудитории. И за результатами этого эксперимента нам в любом случае будет интересно понаблюдать. ■

Раньше авторы говорили, что как такового классового деления в игре нет, но на деле геймплей за героев с разным оружием заметно отличается.

Техникой в DUST 514 управлять чудовищно сложно. Вот на этой штуковине мы, например, тут же поцеловались с какой-то футуристической будкой.

Dishonored

Дурная репутация

Илья Янович

Жанр
Экшен
Издатель
Bethesda Softworks
Разработчик
Arkane Studios
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
12 октября 2012

Сразу оговоримся: составить внятное впечатление о такой большой и сложной игре, как Dishonored, невозможно за время поверхностного знакомства на выставке. Поэтому, когда мы узнали, что сможем целый час поиграть в новую игру Arkane Studios, скорее даже расстроились — это ведь только освоишься, а уже надо бежать на какие-то другие презентации и встречи! Так оно и вышло. По-настоящему погрузиться в Dishonored за отведенные шестьдесят минут не получилось, а то, чего нахватались по верхам, если быть совсем откровенными, не так уж и впечатляет.

Представленная в демоверсии локация напоминает уровни-головоломки из **Deus Ex**. Есть пространство, по которому можно более-менее свободно перемещаться, есть цель и множество способов ее достигнуть (включая те, о которых сами авторы даже не подозревали). Главного героя, обесчещенного мастера клинков Корво, которого безвинно осудили за убийство, под покровом темноты доставляют на лодке к пышному особняку, где только что начался карнавал для вельмож. Вокруг — мрачные викторианские домики, нарисованные Виктором Антоновым, колючие заборы и уже знакомые нам стражники на высоченных аппаратах, похожих на паропанковые ходули. Наша цель — важная особа на празднике, но, как до нее добраться, приходится решать прямо на ходу.

Проходя эту миссию несколько раз, мы нашли как минимум два очевидных способа и один неочевидный. Можно, использовав телепортацию, пробраться через высокий забор, ограждающий дворик у дома, присоединиться к тусовке высоколобых аристократов, вышедших на улицу подышать (Корво, напоминаем, всегда носит маску), подобрать выпавший у одной дамы пропуск, вернуться к охраннику у входа и спокойно пройти в бальный зал. Можно же, прокравшись с другой стороны, влезть в близлежащие заброшенные дома, подраться с больными чумой гопниками, покопаться по пыльным шкафчикам и, совершив несколько эффектных прыжков из одного окна в другое, выйти к черному входу. Там — небольшое сражение со скучающей охраной, и вот мы снова попадаем на праздник богачей (на этот раз, правда, под вой сирен). Что касается неочевидного способа, то нам как-то удалось таким специфическим образом закружить стражу у входа, что она вынуждена была открыть центральные ворота, чтобы до нас добраться, — тут Корво призвал плотоядных крыс, всех одолел и прошмыгнул в особняк. Потом еще четыре раза перезагружались и пробовали сделать то же самое — никак не получалось!

■ ■ ■

Проблема Dishonored в том, что по отдельности все ее компоненты кажутся протухшими. Если, правильно настроившись, воспринимать игру в целом, она тут же очаровывает, но поначалу раздражает то устаревшая картинка, то довольно условный дизайн уровней, то кривая анимация, то бои, почти никак не эволюционировавшие со времен **Dark Messiah**. Так что, чтобы лишний раз убедиться, что с игрой все хорошо, мы по приезде тут же связались с авторами и еще раз поговорили с ними обо всем самом важном. Результат — на следующей странице. ■

На роскошный бал почему-то явилось с полдюжины калек, и все — с оружием!

Нам достался стенд с PC, а рядом коллеги из других изданий играли на PS3, и у них игра почему-то выглядела в несколько раз красивее.

«Игромания» поговорила с главными людьми, которые, собственно, и придумали Dishonored, — творческими директорами Рафаэлем Колантонио и Харви Смитом

Геворг Акопян

Мы посмотрели все доступное геймплейное видео по игре и даже поиграли сами. Сложно не заметить, что у вас получается по-настоящему комплексная, хардкорная игра, каких сейчас мало: игрок сможет контролировать животных, телепортироваться в любую точку на уровне, пользоваться магией — и все это в необычном сеттинге и с уникальным художественным стилем. Объясните, как вам вообще удалось убедить издателя потратить деньги на свою всю такую экспериментальную игру?

Это был постепенный процесс. Сначала мы хотели сделать игру в приземленном сеттинге (охваченный чумой Лондон 1666 года). Но потом мы стали добавлять новые слои вроде магии и технологий, и чем больше мы двигались в этом направлении — тем больше нам нравилось, так

что мы решили дать себе волю и отбросили какую-либо связь с реальностью, создав собственный, ни на что не похожий мир. После этого, в частности, мы и добавили телепортацию и все остальные невероятные штуки.

Еще один вопрос о комплексности: очень немногие игры имеют столько возможных вариантов прохождения, как Dishonored. Понятно, почему сложноустроенных игр мало, — очень сложно отполировать все компоненты игры, когда их *такое* большое количество. Не страшно было начинать сверхамбициозный проект?

Было очень страшно, но в то же время волнительно и дико интересно. Мы делаем игры, потому что хотим подарить игрокам какой-то уникальный опыт, и получаем огромное удовольствие от процесса.

В своей прошлой игре, The Dark Messiah of Might and Magic, вы, с позволения, всех провели. Несмотря на то, что огромная надпись DARK MESSIAH висела в главном меню с самого начала, никто не мог догадаться, что на самом деле Темный мессия — сам игрок. Вы опять решили провернуть похожий трюк? Может, Dishonored (англ. — обесчещенный), наоборот, относится вовсе не к главному герою игры?

На этот раз мы решили отразить суть в названии, соответствующем настроению игры: по сюжету Корво обесчестили ложным подозрением в преступлении, которого он не совершал. В начале игры — он человек чести, наделенный великой силой. Но то, как ей распоряжаться и кем в итоге станет Корво, — зависит только от игрока.

А Корво, надо полагать, всю игру будет немым, как Гордон Фримен?

В основном да, но иногда можно будет выбирать варианты ответа в диалогах с NPC. Мы не хотели навязывать игрокам характерного героя, чтобы они могли придумать свою собственную версию Корво.

И все кат-сцены будут исключительно от первого лица?

Да, мы хотим, чтобы игрок по максимуму отождествлял себя с героем.

Мы не могли не заметить, что персонажи нового BioShock и Dishonored похожи: карикатурные, даже немного мультяшные лица и фигуры. Случайное совпадение? Может, схожесть вызвана ограничениями движка? Или это у вас викторианская стилистика задает такие мотивы?

Если поиграть в эти две игры друг за другом, вы поймете, что они существенно отличаются, хотя обе, конечно, стилизованы. С визуальной точки зрения мы сразу хотели сделать игру в нефотореалистичном стиле, тут без вариантов.

Еще год назад, как только мы узнали, что в разработке участвует Виктор Антонов, страшно обрадовались. Но насколько сильно он вовлечен в процесс? Он полностью отвечает за визуальный стиль?

Виктор — наш директор по визуальному дизайну, и он плотно работает вместе с художественным директором Себастьяном Миттоном. Это потрясающие и невероятно талантливые люди, на все сто процентов вовлеченные в процесс. Именно они отвечают за внешний вид игры.

Никак не можем не спросить. Что случилось с The Crossing? Мы когда-нибудь еще услышим о ней?

Будучи независимой студией, мы финансировали разработку из собственного кармана, пока у нас, к великому сожалению, не кончились деньги. В офисе Arkane есть увлекательная демка игры, но, так как она долго пролежала на полке, мы успели переключиться на другие проекты.

Харви, Рафаэль, что вы сами любите в Dishonored больше всего? Ради чего в нее, грубо говоря, стоит играть?

Рафаэль: Признаться, я обожаю моменты удивления, когда на моих глазах кто-то умудряется пройти задание способом, о котором я даже не догадывался.

Харви: Согласен, я тоже, но раз уж мне нужно придумать оригинальный ответ, то… возможность выбора. Вы выбираете, быть скрытным или резать всех направо и налево, прокачать ту или иную способность, каким из множества путей пробраться на охраняемую территорию, выполнять сайдквесты или нет, ну и так далее. Момент за моментом вы создаете свое уникальную историю, не похожую на другие. Вы сами устанавливаете правила. Как и Раф, больше всего на свете я люблю игры, которые совмещают в себе бои от первого лица, стелс и ролевые элементы, вроде **S.T.A.L.K.E.R.**, **Far Cry 2**, **System Shock 2**. ■

Dragon Commander

Раскотандовался тут!

Илья Янович

Жанр
Экшен
Стратегия
Издатель
Larian Studios
Разработчик
Larian Studios
Платформа
PC
Дата выхода
Первый квартал 2013

Маленькое признание: до того, как я стал рыть медийный бэкграунд по **Dragon Commander** в рамках подготовки к gamescom, я был свято уверен, что это игра исключительно про то, как могучий дракон жжет посевы и сараи, а вся эта глобально-стратегическая подноготная — она так, для галочки, только отвлекать будет. Собственно, ключевое превью «Игромании», написанное по результатам визита в офис разработчиков, содержало, среди прочего, строки «там есть только драконы и ничего, кроме них», а чуть ли не все арты и скриншоты демонстрируют исключительно огнедышащих чудовищ в различных позах. Так что довольно удивительно, что за все время кёльнской презентации драконы почти не мелькали.

Зато мелькали два стратегических режима игры: глобальный варгейм и шустрая RTS высоко в облаках. Dragon Commander — это в первую очередь такой камерный, направленный, сказочный и весьма специфический по устройству срез **Total War**. В одну минуту высоколобые (довольно, впрочем, карикатурные) мужи сидят в роскошном кабинете и решают вопрос о том, позволительно ли торговать людскими органами; в дискуссии принимает участие в том числе ряженый скелет, который по вопросам органов, думается, не слишком компетентен. В другую минуту это уже классический варгейм с глобальной картой, юнитами-фишками и сложными стратегическими приемами. Наконец, вражеские фишки встречаются на одном поле и запускается битва в реальном времени. Причем по земле здесь никто ходить не привык, все разборки — исключительно высоко-высоко в небе.

Говорить наверняка о том, насколько интересно в Dragon Commander общаться с советниками и двигать фишки по полям, пока рановато, а вот RTS-режим можно оценить уже сейчас — разработчики устроили между собой небольшой мультиплеерный матч. Визуально все это напоминает **Divinity 2**, если бы его смешали с произведениями Жюля Верна и добавили немного гипертрофированного безумия в духе чуть ли не **Red Alert 2**. Сверкающие машины, пушки Гатлинга, молнии из самых неожиданных мест… только лишь наблюдать за тем, как они копошатся где-то под облаками, — отдельное удовольствие.

А вот что касается темпа и устройства битв — вспоминаешь скорее **Supreme Commander**. «Ландшафт» вроде как отсутствует напрочь, огромные армии сходятся стенка на стенку, никакого контекстного преимущества нет, и ваша победа или поражение зависит исключительно от того, как быстро и грамотно вы отдаете приказы. Ну или управляете драконом: когда фокус смещается на летающее чудище, игра превращается в экшен от третьего лица в духе старенького «**Глаза дракона**», причем, увы, примерно на том же самом техническом уровне.

■ ■ ■

Порой сложно поверить, что все эти элементы — драконы, варгейм, дипломатия, стратегические битвы, сложная вселенная Divinity — части одной большой игры. Но тем интереснее изучать каждый кусочек по отдельности. Может, в Dragon Commander есть еще что-то, о чем мы даже не подозреваем? Проверим, следующий смотр — на «ИгроМире». ■

Нам очень интересно, как с такой компанией можно в принципе договориться о чем-то серьезном.

Такими ракурсами получится любоваться, только когда управляешь драконом; двигать же юниты проще, задрав камеру повыше.

Divinity: Original Sin

Совсем не грех

Илья Янович

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Larian Studios
Разработчик
Larian Studios
Платформа
PC
Дата выхода
Второй квартал 2013

Divinity: Original Sin стоит уважать хотя бы по той простой причине, что это породистая PC-игра, правильно оценивающая современное положение и значение компьютерно-игрового рынка (даром что консольный релиз все-таки может случиться как-нибудь потом). Larian больше не накручивает вокруг своей милой вселенной никакого «ролевого блокбастера», как это было в случае с **Divinity 2**. Хотя последняя как раз имела шансы стать тем, чем в итоге стала Original Sin, но издатель, как грустно констатируют авторы, не захотел делать старомодную PC-игру, да еще и с пошаговыми битвами. Разумеется, мир, история и квесты из игры в прошлый раз никуда не исчезли, зато появился рудиментарный экшен и еще множество псевдовысокобюджетных элементов «чтобы как у **BioWare**». Так что можете воспринимать Original Sin как «настоящий Divinity 2». Когда же мы, уже по окончании презентации, поинтересовались у разработчиков, почему они вообще захотели вернуться к концепту старообрядной изометрической RPG, они ответили очень просто: «Потому что мы так хотим, это ведь очень клево!» Святые люди.

Итак, Original Sin — приквел ко второй части, рассказывающий историю сразу трех персонажей со своими тараканами. Про сюжет, а также обо всех мельчайших изменениях и нововведениях в механике мы вам уже рассказывали в августовском номере, а на gamescom нам удалось понять, скажем так, идеологию игры. В душе это классическая ролевая игра с большим миром, кучей квестов и бескомпромиссной свободой (настолько бескомпромиссной, что в качестве оружия можно схватить чуть ли не любой предмет интерьера), но по темпу она скроена таким образом, чтобы ее удобно было проходить в кооперативе относительно короткими сессиями. По словам авторов, они оптимизируют игру на нетбуки (внешне все аккуратно, но не более), и в целом она рассчитана на то, чтобы вы с двумя друзьями завалились куда-нибудь в кафе и весело прошли пачку квестов.

Если кончатся квесты от разработчиков, можно сделать свои собственные: в Кёльне Larian презентовала редактор игры, причем технически игра настолько простая и гибкая, что дизайнеры собирают в этом самом редакторе всю игру самостоятельно. Пользоваться им, как можно было заметить, действительно несложно: расставляешь домики и кустики, обозначаешь несложные триггеры — и понеслась!

■■■

На следующее утро после того, как мы были на стенде Larian, выяснилось, что у этих прекрасных людей кто-то стащил два системных блока. Студия, испугавшись, что все их материалы тут же попадут в Сеть, назначила награду в пять тысяч долларов любому, кто поможет вернуть компьютеры. На момент написания этих строк никакие билды в интернет, слава богу, не утекли, зато просочилась информация о том, что беспокоились авторы не только за Original Sin и Dragon Commander, но и за какую-то другую игру, первые наработки по которой оказались на злосчастных системниках. Неужели **Divinity 3**? Мы уже так или иначе очень бы хотели взглянуть на полноценную третью часть, когда никто не стоит за спиной у авторов и не говорит, что и как нужно делать. ■

Во время презентации удалось лишь краем глаза взглянуть на пошаговые битвы, но одно можем сказать точно — бочки с порохом в игре пригодятся.

Герои могут не только сражаться какой-нибудь подручной метлой, но и, например, нацепить на голову кастрюлю.

Assassin's Creed 3: Liberation

Каблучки, макияж

Максим Буран

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Sofia
Платформа
PS Vita
Дата выхода
30 октября 2012

Сразу после анонса **Assassin's Creed 3: Liberation** сложилось мнение, что игра окажется наспех собранным и дешевым вариантом полноценной номерной части (предыдущие портативные части как раз такими и были). Даже женщина в главных героях не казалась чем-то интригующим, хотя ничего такого в серии раньше, напоминаем, не было. Но кёльнская демонстрация смогла развеять многие сомнения, которые скопились по обрывочной информации о проекте. Выглядеть лучше игра, конечно, не стала, ведь как ни крути, а по техническим ресурсам PS Vita серьезно уступает домашним консолям текущего поколения, но разработчики из **Ubisoft Sofia** все же смогли отбросить этот вопрос на второй, а то и на третий план.

Восьмое марта

За закрытыми дверьми показали небольшой отрывок, в котором Эвелин, главной героине, нужно было выполнить вполне обыденное для серии задание — пробраться на охраняемую территорию и убить бедолагу с крестиком над головой, прибрав к рукам валяющиеся у него в кармане секретные документы. И если в других играх сериала у вас, по сути, всегда было лишь два варианта для прохождения таких моментов (незаметно пробраться и зарезать цель либо пробиться с силой, попутно раскромсав пару десятков охранников, бардов, алкашей и простых зевак, по глупости попавших под руку героя), то в Liberation разработчики смогли внести серьезную вариативность даже в эту привычную схему. Что интересно, большая часть нововведений обязана именно женскому полу нового персонажа, а плюс ко всему — ее аристократическому происхождению. Например, в Liberation появились магазинчики, зайдя в которые героиня сможет надевать различные наряды, кардинально меняющие не только ее внешний вид, но стиль игры. К примеру, дорогие шмотки тут же подчеркнут состоятельность Эвелин, что позволит ей охмурять слабохарактерных вояк, давать взятки и просто смотреть на всех свысока.

Первый вариант прохождения, продемонстрированный разработчиками, был вполне привычный: Эвелин, посвистывая, перепрыгивает с крыши на крышу, вырубает парочку часовых и со смачным «чпок» спрыгивает прямо на голову ничего не подозревающей цели. Затем развязывает мордобой со стоящими неподалеку солдатами, которых ассасинша быстренько убивает, а затем скрывается в закате. Боевая система работает с поправкой на возможности портативной консоли — врагов можно помечать, просто тыкая пальцем в экран, а всю грязную работу героиня дальше делает сама. Отвечая на вопросы из аудитории, разработчики подтвердили, что этим особенности управления Liberation не ограничатся, но болтать лишнего они пока не могут.

Высокий стиль

Для демонстрации следующего способа выполнения миссии разработчики забежали в вышеупомянутый магазин переодеваний и облачились в пышный аристократический наряд со шляпкой и зонтиком, верно защищающим героиню от солнечного удара. В таком гардеробе Эвелин едва ли может дышать и разговаривать, так что о паркуре и прыжках в стог сена определенно придется на время позабыть. Вместо этого состоятельная женщина, виляя своими формами, пробирается к часовому и дает ему несколько звонких монет. Ну и кто станет косо смотреть и в чем-то подозревать дочь местного купца? В запретных трущобах Эвелин привлекает внимание стоящего неподалеку солдафона, который при первой же просьбе охотно соглашается сопровождать беззащитную девушку по темным переулкам. Разжившись телохранителем, Эвелин без особых проблем подбирается прямо к нужному офицеру, а затем, хлопая ресницами и кокетливо улыбаясь, просит его проследовать в темный переулок, где еще не успели отмыть землю от кишок предыдущей жертвы. Через мгновение из солнцезащитного зонтика телохранителю в глаз летит смертельный дротик, а офицер получает заточку под почки и умиротворенно засыпает. Ну а дальше героиня без проблем удирает с места преступления, охмуряя одних и расстреливая зонтиком других.

Довольные реакцией на показанный эпизод, представители Ubisoft снова перезапускают миссию и отправляют Эвелин переодеваться. В этот раз героиня выходит в одежде простой служанки. Разумеется, новый стиль открывает новые возмож-

С чего вдруг такая милая девушка вообще взялась за оружие, выяснить пока не удалось.

Хуже всего Liberation выглядит тогда, когда в кадре оказывается много статистов.

ности. Учуяв запах заблеванного сарафана и крысиного помета, стража тут же прикроет нос и не станет особо всматриваться в честно трудящуюся женщину. Можно, к примеру, прибиться к другим рабочим, взять ящик с помидорами и без проблем пробраться через блокпост. На запретной территории, вооружившись веником, Эвелин безмятежно начинает подметать грязные тропинки, постепенно подбираясь к своей цели, разумеется, не вызывая каких-либо подозрений. Кроме того, простая рабочая одежда и зловонный запах — это то, что вызывает уважение у других рабочих, а также шныряющих неподалеку алкашей. Если их попросить, скажем, попристовать к наглому патрулю, который все время засматривается не туда, куда Эвелин нужно, то безденежные друзья вряд ли откажут в помощи.

■■■

Разработчики обещают множество сюрпризов — и сюжетные повороты, которые свяжут **Assassin's Creed 3** и Assassin's Creed 3: Liberation, и эксклюзивный контент, ждущий игроков, которые купят игру и для PlayStation 3, и для PS Vita. Правда, конкретизировать пока не спешат и просят набраться терпения.

К сожалению, закрыть глаза на бедность интерьеров не получается, как ни старайся, — все-таки Assassin's Creed всегда была зрелищной, эффектной игрой. Постоянно приходится ловить себя на мысли, что все эти женские фокусы лучше было бы опробовать в большой и дорогой игре. Может, в следующий раз? ■

Судя по постерам в правой части экрана, Эвелин уже успела натворить дел.

Если героиня кому-то что-то сладко шепчет на ушко, велика вероятность, что скоро ему не жить.

XCOM: Enemy Unknown

Неопознанные элементы

Максим Бурак

Жанр
Стратегия
Издатель
2K Games
Разработчик
Firaxis Games
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
12 октября 2012

Свою презентацию разработчики начали с прямого вопроса к аудитории: «Ребята, здесь есть фанаты оригинального **X-COM**?» Многие замешкались, но через несколько секунд руку подняли практически все, хотя некоторые и продолжали недоуменно вращать головой, стыдливо засматриваясь по сторонам. Удивительно, но никто ни над кем смеяться не стал. Разработчики лишь ввели новичков в курс дела, попутно сто раз признавшись в любви к игре, ремейком которой они заняты. В Кёльне окончательно стало ясно, что новый **XCOM** — одно большое признание в любви к оригинальной игре. В двух наших превью мы уже подробно разбирали обновленную механику, но вот искренней любовью от ремейка повеяло впервые. И когда сам берешь в руки геймпад, уже через минуту ощущаешь ее всеми клеточками тела.

Уфология для чайников

Раньше про XCOM можно было сказать много чего условно-хорошего. Про всю эту верность оригиналу, аккуратную работу с классическими атрибутами серии, ну и так далее. Но многие почему-то на абсолютном автомате записывают ее в категорию «неплохих игр, в которые, наверное, стоит поиграть, если выпадет свободная минутка». Отчасти такое несерьезное отношение обусловлено тем, что оригинальная часть была слишком давно, отчасти тем, что геймплейные ролики были совершенно невыразительными.

Возможно, из-за этого практически все, кто опробовал игру на протяжении непозволительно копеечных 40 минут, выходили из душной комнаты шокированными и сразу же заводили с коллегами разговоры про «игру года». На gamescom, пожалуй, ни один проект так не удивлял, как новый XCOM. Дело не в том, что во время игры открывается какой-то сумасшедший секретный элемент, переворачивающий представления о том, как работают видеоигры, вовсе нет. Как и обещали разработчики, в Enemy Unknown игрокам предстанет, по сути, классический X-COM, дополненный сильно похорошевшей графикой и механикой оригинала, развитой и адаптированной под современные реалии. Но этого, как выяснилось, вполне достаточно, чтобы начать непрерывно хвалить игру уже сейчас.

По сюжету вы возглавите собранный Советом Наций отряд специального назначения, которому предстоит бороться с инопланетной заразой, обнаглевшей до такой степени, что нападения на мирных граждан и поножовщина проходят в центрах самых крупных городов земного шара на регулярной основе. Ейбогу, как будто речь не о высокоразвитой расе друзей с Марса, а о каких-то гопниках из неблагополучных кварталов Детройта. Задача игрока заключается не только в том, чтобы собирать мужиков поздоровее, лететь в Париж или Москву и стрелять в серых гадов из лазеров. Как и в оригинале, под маской одной игры тут скрываются целых две. Первая — это глобальный Geoscape, в котором перед глазами расписывается ситуация на планете (кто где паникует, где все совсем плохо, а кто более-менее справляется), а также нюансы работы подконтрольной организации (чем занимается персонал, какие исследования ведутся, делают ли инженеры новые плазменные винтовки или устраивают гонки на человекоподобных роботах, тренируются ли верные бойцы или сидят без дела). Разумеется, от игрока потребуется не только наблюдать за происходящим и терпеть бес-предел, сжав зубы, но и регулярно отдавать миллион приказов, определяя направление развития организации XCOM. Второй режим — пошагово-тактический, где игрок управляет непосредственно командой быстрого реагирования и ходит по очереди с инопланетными врагами. Рассчитывая количество доступных шагов, придется не только стрелять из автоматов, лазеров и гранатометов, но также забрасывать врагов гранатами, обманывать, обходить с фланга, а порой просто прятаться, тратя все очки на защиту зажатого со всех сторон бойца, которому осталось два дня до пенсии.

Безумный спецназ

Началась демонстрационная версия с тренировочного задания, где на пальцах объясняются все нюансы управления, учат прятаться за укрытия, ходить осторожно или безмятежно носиться по уровню, позвякивая экипировкой, а также проламываться сквозь окна в духе азиатских боевиков. Голос в наушниках учтиво подсказывал, куда идти и что нажимать, пока наша команда не забрела в засаду. Из отряда явно выделялся русский солдат Василий, который постоянно ругался и всем был недоволен (как оказалось, не зря — по итогу выжил только он). Никакой игрушечности из E3-ролика, к слову, не оста-

Все женщины в игре непроницаемо суровы, даже безобидная девушка в лаборатории ни разу вам не улыбнется.

До таких штуковин в Кёльне мы дойти не успели. Что там еще дальше будет, можно только гадать.

лось и в помине, все бойцы выглядят и ведут себя как полагается. Собственно, работает все так, как мы уже не раз рассказывали, добавить особенно нечего.

Но уникальны тут не какие-то фишки или функции, а именно те самые забытые ощущения от первых двух частей X-COM. Каждый член отряда уже после пары сражений становится родным, и любая потеря тяжким грузом падает на сердце: оживлять падших товарищей в игре нельзя — смерть перманентна, а все приобретенные навыки и вложенная в пехотинца любовь остаются на месте его гибели. Илья Янович после знакомства с игрой потом трое суток в холодном поту рассказывал всем, как рвал на себе волосы, когда слизкий пришелец, обойдя засевший в здании отряд, одним залпом убил сразу двух его бойцов, один из которых прошел уже три сложных операции в разных точках земного шара. Теперь очень ждет релиза, чтобы отомстить.

На gamescom разработчики привезли версию для Xbox 360, и, вопреки подозрениям, управлялась она совершенно комфортно, желания взять мышку по старинке не возникало ни секунды. **Firaxis** решили не прибегать к опыту **Civilization Revolution**, а сосредоточились на разработке игры, которая работает абсолютно одинаково на всех платформах, и с задачей они успешно справились.

■■■

XCOM: Enemy Unknown оказалась действительно глубокой тактической игрой, которую ну никак не хотелось выпускать из рук. Ковыряние в разнообразных тактических возможностях режима Geoscape, нетерпеливые интонации ученых, ожидающих вашего решения о судьбе полученных инопланетных образцов, сложный выбор следующей миссии — отправиться в Германию за ученым, который станет полезным членом организации, либо сразу слетать в Китай, где уровень паники уже давно в «красной» зоне.

Кроме того, Firaxis анонсировали и сетевой режим, где игрокам нужно будет устраивать пошаговые разборки не только отрядами, состоящими из людей, но и при поддержке различных инопланетных особей. Всему этому уже сейчас хочется беззаботно посвящать драгоценные часы своей жизни, и ждать осталось всего ничего. ■

В мультиплеере позволят собирать команду из существ с любых планет, но, скорее всего, все закончится классическим «люди против пришельцев».

Половина успеха на заданиях — в грамотно подобранном составе бойцов.

Call of Duty: Black Ops — Declassified

Классификации не поддается

Максим Бурак

Жанр
Шутер
Издатель
Activision
Разработчик
Nihilistic Software
Платформа
PS Vita
Дата выхода
осень 2012

В Кёльне **Sony** все же продемонстрировала портативную версию **Call of Duty: Black Ops**, с «размахом» анонсированную на июньской E3 (где показали черную картинку и праздничнo бросили, что великая серия появится на «Вите», всем быстро радоваться). Для пресс-конференции в рамках gamescom подготовили невнятную нарезку одиночной кампании, состоящую из десятков коротких фрагментов, где игрок злобно расстреливает противника, стенку, забор, дерево, машину, а затем режет мужчину ножом и выпрыгивает в окно. Понять из видеоролика, к сожалению, мало что удалось, помимо того, что лоска и размаха полноценной **Black Ops 2** владельцам «Виты» не видать как своих ушей.

На следующий день Sony устроила тридцатиминутный закрытый показ, где четыре сотрудника сразились в сетевой игре. На этот раз кадры не мельтешили как сумасшедшие, но первоначального мнения об игре это почти не поменяло. Не особо помогли делу даже веселые (заученные, впрочем, заранее) комментарии сотрудников.

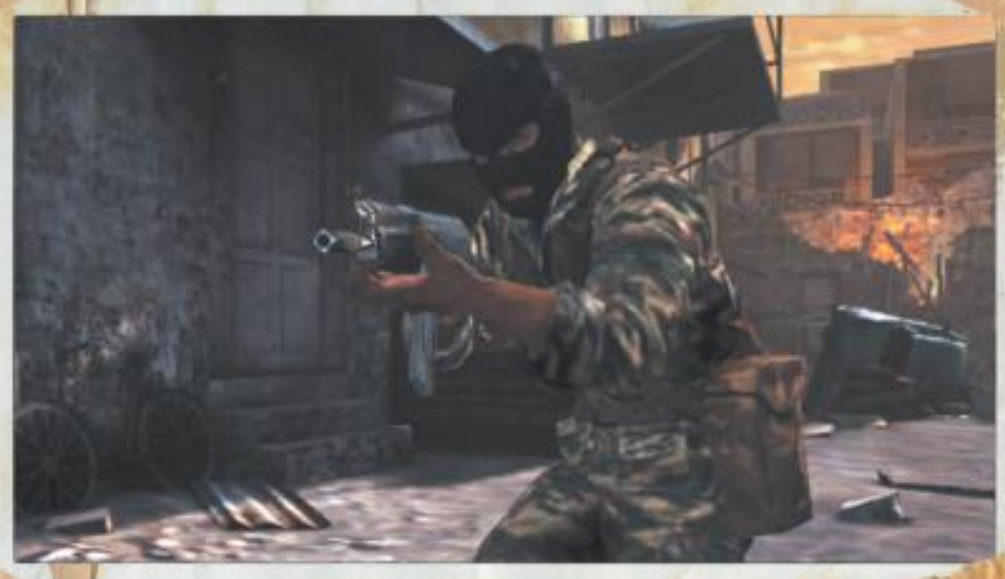
Как ни посмотри на Desclassified, а перед тобой все равно вроде как обрезанный со всех сторон Call of Duty. Даже если на секунду забыть, что фирменный мультиплеер серии, который показывали в Кёльне, уже немного поднадоел, то выглядит проект все равно как-то серо. Серия никогда не славилась выдающимся внешним видом: корни движка **Quake 3** так или иначе вылезали то там, то тут. Но то, как выглядит проект на PS Vita, — какой-то шаг в бездну. Единственный пример, который приходит в голову для сравнения, — дешевые польские шутеры.

Определенные надежды есть на одиночную кампанию, которая представлена короткими миссиями, рассчитанными на 5-10 минут игры. По сути, это все, что о ней пока известно, так как **Activision** в первую очередь решила сконцентрироваться на сетевой составляющей, которую представили шокирующей фразой: «Впервые на портативной консоли появится настоящий фирменный мультиплеер серии». Разумеется, о сетевой игре, аналогичной большим Call of Duty, на Vita не идет и речи. Максимальное количество игроков — четыре, так что и размеры карт тут соответствующие. Причем карты получились настолько микроскопическими, что разработчики, устроившие демонстрацию, то и дело респаунились под носом друг у друга. Понятное дело, что от них требовалось при всем этом звонко смеяться и всячески показывать, как им весело и здорово, но со стороны это выглядело, честно говоря, не слишком убедительно.

■■■

К сожалению, Call of Duty: Black Ops — Declassified в очередной раз доказывает, что сделать привлекательный шутер на технически слабой платформе — задача не из простых. Но мы все еще держим кулачки в надежде. Преданным фанатам, впрочем, достаточно и того, что портативная версия раскроет сюжетные тайны между первой и второй частями Black Ops, а всем остальным, наверное, стоит напрячься только в том случае, если вам в этой жизни очень уж не хватает шутера для пятиминутных поездок в автобусе. ■

Нормально целиться, когда на экране появляется сразу несколько врагов, не получается даже у разработчиков.



Уровни в Declassified выглядят относительно прилично, но кажутся слишком уж тесными.

Джей Пурьер, директор по развитию бренда из Treyarch, в интервью «Игромании» о Call of Duty: Black Ops 2, принципах работы студии и Бэтмене

Долг позволяет

Илья Янович

Джей, расскажите, пожалуйста, как в принципе придумывают новую часть Call of Duty? Серия ежегодная, сложно постоянно генерировать что-то новое! Вы просто садитесь за стол и обмениваетесь идеями?

Все парни в нашей студии — настоящие фанаты Call of Duty, просто маньяки. А только лишь фанаты могут понять, в каком направлении нужно двигать любимую серию. Обмен идеями происходит постоянно, плюс ко всему в запасе всегда есть вещи, которые мы хотели реализовать в прошлый раз, но не смогли или не успели. Сложный, в общем, процесс. Что касается конкретно Black Ops 2, то тут толчком послужила первая часть, в первую очередь сюжет, который запомнился множеству игроков. Мы попытались представить, а что, если переместить события дальше, в пятидесятые годы этого века, как бы развивались истории героев? А потом вокруг этого уже накручивали все прочие идеи.

Нет ощущения после каждой новой части, что, мол, все, финиш, предел достигнут, дальше некуда?

Есть! В этом-то и фокус. Постоянно думаешь, как бы поднять планку еще выше, переплюнуть самих себя.

Вам приходится постоянно работать, выпускать одну часть за другой, все время придумывать что-то новое. Как в такой обстановке удается найти время на то, чтобы отдышаться, оглядеться по сторонам, изучить какие-то другие игры, оценить уровень современной индустрии?

Это сложно, но определенно возможно, у нас получается! (*смеется*) Мы ведь не только фанаты Call of Duty, мы все — увлеченные игроки, постоянно играем во все интересное, подмечаем интересные находки для себя, вдохновляемся. Нельзя работать изолированно. В этом и секрет Treyarch — тут все постоянно сидят с зажженными взглядами и думают над тем, как сделать нашу новую игру еще лучше.

И в те части, что Infinity Ward выпускает, тоже играете?

Разумеется!

Я поясню природу вопроса. Несколько лет назад, когда Modern Warfare 2 была в разработке, мы общались с людьми из Infinity Ward и, в частности, спросили, как им World at War. А они сказали, что очень хотят поиграть, но все никак не могут — нет времени!

Хе-хе! Значит, я очень счастливый человек, потому что занимаюсь играми, тем, что мне нравится, и успеваю при этом в разные другие игры поиграть!

А еще и поделать другие игры не хочется? Нам вот очень нравились ваши игры про Человека-паука!

Да, мы скучаем по нему! Обязательно передам команде, что вы их помните! Но пока мы сосредоточены на новой части Call of Duty.

Call of Duty в своем современном виде — довольно уникальная по нарративу игра, там история постоянно воспринимается от первого лица, через действия, без километров скучных диалогов. Вы пытаетесь как-то развить это качество?

Да, и для этого у нас есть Дэвид Гойер, сценарист «Бэтменов» Кристофера Нолана!

А вы «Возрождение Темного рыцаря» уже видели?

Да! По-моему, потрясающе!

Можно ли сказать, что Гойер сделал историю Call of Duty мрачнее и серьезнее, точно так же, как он это проделал с историей Бэтмена?

Да, именно это он и сделал!

Только мы будем очень скучать по Гэри Олдману. Пригласили на его замену каких-нибудь других звезд?

Да, но пока я не могу об этом говорить, тайна. У нас, вообще, много сюрпризов в запасе! ■

«Игромания» встретилась в Кёльне с Меган Мари, комьюнити-менеджером Tomb Raider, и она нам по-своему, по-женски, ответила на наболевшие вопросы

Женский взгляд

Илья Янович

Поначалу новая часть Tomb Raider казалась исключительно игрой про выживание запуганной девочки на острове. Она учится добывать огонь, сооружает себе лук, сражается с волками. Но во время презентации на E3 выяснилось, что это еще и очень яркий экшен, вдохновленный Uncharted, и эта часть игры совершенно не похожа не предыдущую. Тут не может не возникнуть вопрос: может, есть еще какая-то часть геймплея, о которой мы пока ничего не знаем?

О да, это вы очень верно подметили! Тут дело в том, что мы очень аккуратно подходим к тому, какие слои геймплея и когда демонстрировать. Мы ведь все-таки имеем дело с очень известным героем, почти иконой видеоигр, поэтому важно было сразу не перепугать преданных поклонников. Так что скармливаем информацию порциями, причем примерно в том порядке, в котором те или иные механики встретятся вам в игре. Когда все уже привыкли к новому образу Лары, мы показали экшен, затем переключились на исследования. У нас в запасе еще есть несколько сюрпризов! Но могу сразу сказать, что это не «просто игра про выживание» и не «просто экшен», там много всего намешано.

А как вообще все эти механики работают вместе? Тот же Uncharted в этом смысле построен очень просто: вот тут мы постреляли, вот тут мы поползали, вот тут у нас головоломки. Не то чтобы это как-то мешало, но структура прямолинейная. С Tomb Raider такая же история, или там все каким-то особым способом перемешано?

Именно перемешано! Нюанс в том, что в игре есть нелинейные моменты, есть элемент исследования, поэтому мы не всегда можем точно сказать, что, когда и в какой последовательности будет делать игрок. Так что было очень важно, перемешивая эти механики, сохранить баланс. Разумеется, разные механики привязаны к различным контекстным моментам на уровнях, и все эти моменты нужно было расставить таким образом, чтобы было интересно и разнообразно, как и где бы игрок не поступил. Непростая задача, но мы постарались.

И какая часть геймплея доминирует?

Доминирует то, что когда-то сделало Tomb Raider Tom Raider'ом. Что-то среднее между экшеном, исследованиями и головоломками. Подход к перезапуску серии был такой: мы вычленяем из предыдущих частей все то, что полюбилось поклонникам, осовременим, улучшает, а потом собираем заново.

Интересно узнать, как в принципе в команде решили, что пришло время для полного перезапуска? Вот так вот сели в один прекрасный момент и решили, что старую Лару Крофт пора выбросить на свалку?

Было много причин. Студия только закончила работу над предыдущей трилогией, а Legend, Anniversary и Underworld сразу задумывались как единое целое, как идеологически связанные игры, которые делят одну механику и технологию. Когда запланированная трилогия закончилась, команде не нужно было сразу же приступать к активной разработке новой части. Было время перевести дух, освежить взгляд, разобрать свои ошибки и вдумчиво решить, что и как нужно делать дальше. Причем все изменения в геймплее стали возможны только благодаря решению перезапустить всю историю. Лара молодая, она ничего не умеет, и игроку придется научиться всему вместе с ней, вместе пройти все испытания. А это ведь уже совершенно другой опыт. При таком подходе вы яснее ощущаете духовную связь с героем.

А как же Lara Croft and The Guardian of Light? Это было что-то незапланированное? Может, у вас есть еще какие-то планы на такие вот маленькие забавные игры во вселенной?

Планов, честно говоря, нет. Мы сейчас полностью сосредоточены на тотальной перезагрузке серии, пока что не до этого. Это был такой маленький эксперимент.

И ведь довольно успешный!

Да, очень успешный! У команды глаза горели, когда они работали над ней. Довольно непривычные ощущения: взять старого героя, старые наработки, и попытаться собрать при их помощи совершенно другую игру с совершенно другими правилами. Это был большой риск, мы не были уверены в успехе, но работали с полной отдачей, и в итоге все наши самые смелые надежды оправдались. Пожалуй, The Guardian of Light — мой персональный фаворит. Самая любимая часть, серьезно!

Как думаете, а в какую еще среду можно поместить Лару Крофт, помимо изометрической экшен-головоломки? Может, она бы прижилась в каких-то других жанрах?

Ха, а вот даже и не знаю! *(смеется)*

Ну, гонки, наверное, не получится сделать?

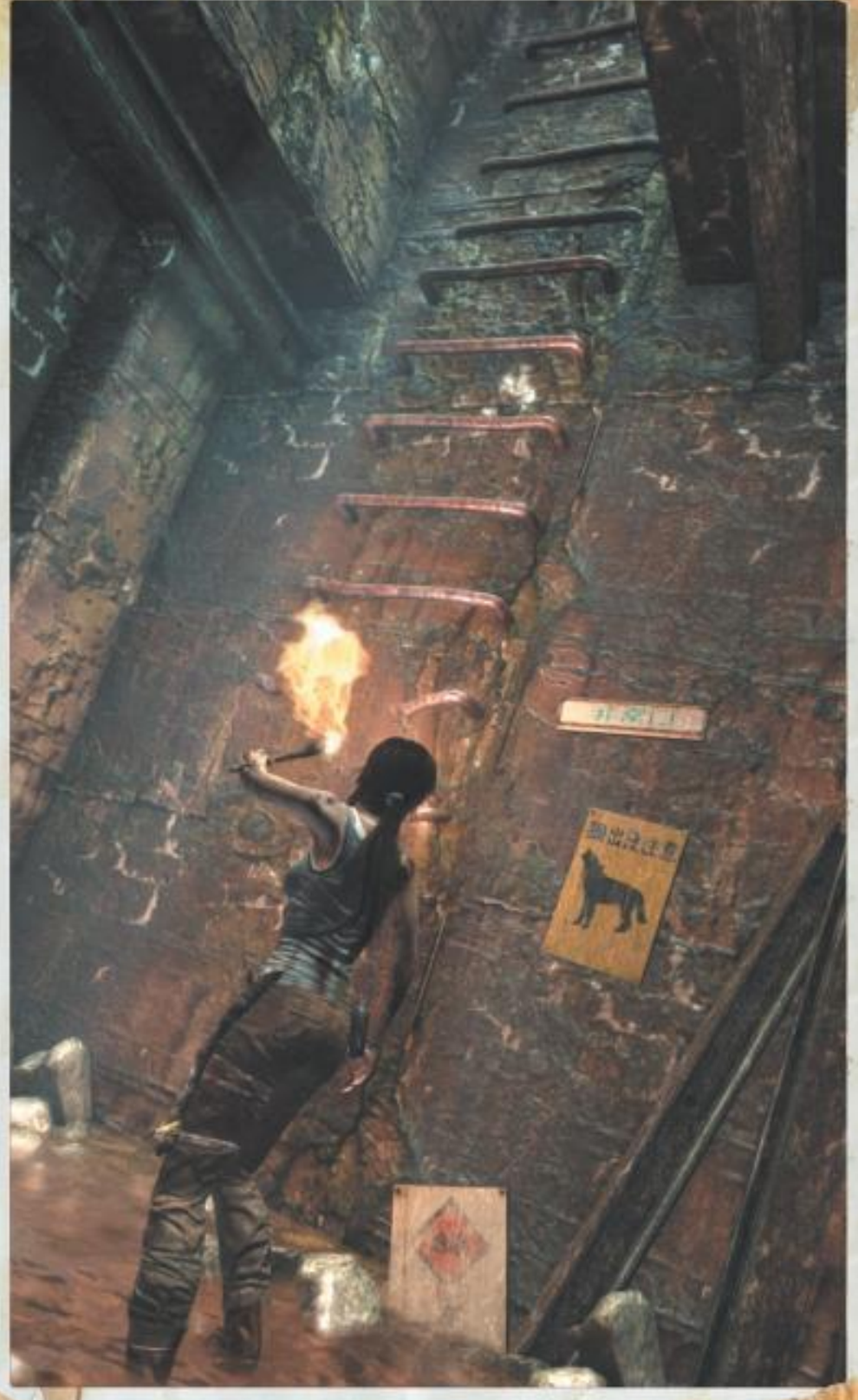
Наверное, нет! Не замечала за Ларой тяги усесться в какой-нибудь карт! Да и для шутера от первого лица она, думаю, вряд ли подходит!

А вот последующие игры в серии Tomb Raider — они будут опираться на эту часть, или у вас есть какие-то планы все заново переделывать от выпуска к выпуску?

Конечно, будут опираться на эту часть. Мы изначально постарались все задумать таким образом, чтобы новой механики хватило на несколько игр вперед, если ее постепенно обновлять. Так что мы пытаемся в том числе создать некую основу для будущего франчайза, заготовку, заложить фундамент. Как когда-то это сделала самая первая часть, а потом и Legend.

То есть в будущих играх тоже будут элементы открытого мира?

Предполагается, что да, будут.



Тогда очень интересно узнать, как этот самый открытый мир работает. Вот есть набор механик, есть экшен, есть территории. Как все это стыкуется друг с другом? Игрок в любой момент может куда-то отлучиться?

Важно понимать, что мы не зациклены на концепции открытого мира. Есть игры, где ты в любой момент можешь решить, куда тебе идти и какие миссии выполнять. Но наша игра другая. Мы очень осторожны с нарративом, потому что нам важно рассказать цельную историю. Это ведь первое приключение Лары. Ее первые сокровища, первое убийство. Хочется донести сюжет максимально эффектно. Если вы пойдете строго по сюжету, то увидите, конечно, большую часть игры и придуманных нами фишек. Но не все. Есть места, где можно отвлечься на исследования. Куда-то Лара может возвращаться по нескольку раз, чтобы изучить местность и найти какие-то секреты. Какие-то локации можно проскочить разными способами, но все зависит от игрока. То есть у игры есть вполне четкий стержень.

А кто главный враг в игре — природа или все-таки люди?

Хороший вопрос. Смотря о каком этапе игры речь. Поначалу, конечно, природа — непогода, хищники — но вы уже видели, в каких Лара отношениях с некоторыми выжившими! Она ведь не единственная на острове. Вообще, с кем Ларе придется повстречаться и у кого какие цели — это пока, в основном, секрет, не хотим спойлерить.

Знаете, мы вот, например, немного устали от чересчур коротких игр современных экшенов, большинство из них легко проходятся часов за пять, это день-два игры. А Tomb Raider, что приятно, кажется игрой, прохождение которой может утянуть с головой на целую неделю. Мы не ошиблись?

Ну, мы пока не считали среднее количество часов, необходимых для прохождения, но, по моим ощущениям, одолеть ее можно часов за 12, если нестись вперед сломя голову и всех убивать. Но если попытаться исследовать мир, пробовать разные способы прохождения, внимательно изучать уровни и секреты, то застрять в ней можно надолго. Я постоянно наблюдаю за тем, как мои коллеги бродят по новым локациям, пробуют какие-то разные тактики в сражения, и понятно, что игра действительно объемная. Сама я ее до конца не изучила до сих пор! Все еще ищу сокровища, все ее открываю для себя что-то новое! Так что боюсь даже представить, сколько на это все может уйти времени у человека со стороны.

Ждем-не дождемся, чтобы попробовать самим! И напоследок: Tomb Raider уже редко называют настоящей «игрой будущего». Дело не только в технологии, а в общем уровне игры. Смотришь — и понимаешь, что это настоящий скачок, прорыв. Как по-вашему, Tomb Raider можно назвать «игрой будущего»?

По подходу к созданию — конечно. Это смешение многих механик и жанров, а именно за разнообразными, сложными играми — будущее! ■

Remember Me

Памятные моменты

Максим Бурак

Жанр
Экшен
Издатель
Capcom
Разработчик
DONTNOD Entertainment
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
май 2013

Анонс совершенно нового IP всегда в радость. И хотя **Remember Me** оказался переименованным и взятым под крыло **Capcom** проектом, ранее известным под названием **Adrift**, торжественности момента это ничуть не испортило — потому что ново, красиво и про киберпанк!

Действие игры происходит в 2084 году в Нео-Париже. По дождливым улицам столицы багетов, круассанов и мимов летают роботы, ходят накаченные мужчины в военном обмундировании и злобно расталкивают простых прохожих, явно расстроенных современным укладом жизни. Во время презентации главная героиня, Нилин, опытная «охотница за памятью», получает указание от своего куратора, который вежливо просит «убрать» какого-то неугодного француза. Расположение цели мы узнаем, поковырявшись в воспоминаниях у случайно попавшегося на глаза патрульного, а дальше начинаем карабкаться по зданиям и различным выпирающим поверхностям, пока не упираемся в окно с будущим покойником.

Тут, конечно, торчат уши **Assassin's Creed**. Причем не только в любви героини к ползанью по вертикальным поверхностям, но и в сюжетных помешательствах на манипулировании с памятью. Но если в случае с Assassin's Creed действие игры, по сути, происходит в воспоминаниях, к которым получен доступ с помощью фантастического устройства, то в Remember Me все обстоит несколько иначе. Нилин способна пролазить в глубинки мозга нужных персонажей и не только узнавать какую-то нужную информацию, но и манипулировать с сознанием людей, превращая их в подопытных кроликов.

К примеру, во время демонстрации героиня откопала в голове цели, Фрэнка Форлана, интересные воспоминания четырехдневной давности, где он, выпив бутылку-другую чего-то весьма пьянящего, поругался с любимой женщиной. С помощью небольших манипуляций (убрать бутылку со стола и бросить ее под ноги, а затем снять пистолет с предохранителя) Нилин умудряется оставить в голове бедолаги воспоминание-фальшивку, где тот в пьяном угаре случайно убивает свою любовницу. Через несколько секунд на Фрэнка накатывает настолько неудержимая паранойя, будто его сейчас арестуют за убийство, что он решает лишить гипотетических преследователей такого удовольствия — достает пистолет и стреляет себе в голову. Миссия выполнена, и, что самое главное, героине даже не пришлось никого убивать самостоятельно.

■ ■ ■

На подобных манипуляциях и будет построен игровой процесс Remember Me. Подозреваем, что замарать руки главной героине все же придется, но надеемся, что и это разработчики постараются сделать как-то максимально интересно, ведь Нилин всем своим видом показывает, что стрелять в людей — это плохо. Помимо всего прочего, придется вступить в конфронтацию и с бывшим работодателем, который в определенный момент увидел в героине угрозу и стер ее память. Думается, ему об этом придется не раз пожалеть. ■

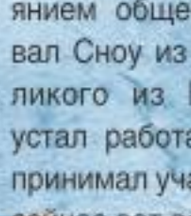
Героиня игры старается не убивать никого самостоятельно, но, если нужно, смело переходит в рукопашку.

На операциях с памятью многие корпорации в мире игры построили большой бизнес.

В Кёльн приехали актеры, играющие главных героев нового экшена Naughty Dog: в Джоэла перевоплотился ветеран игровой озвучки Трой Бейкер, а в юную Элли — киноактриса Эшли Джонсон, наверняка знакомая вам как дочь Мэла Гибсона в фильме «Чего хотят женщины». Они сорок минут рассказывали собравшимся журналистам, каково это — работать над такой большой и всеми ожидаемой игрой.

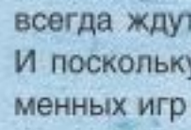
THE LAST OF US

Перевод: Максим Буран



Я везунчик, потому что никогда в жизни не сидел без работы. Я тоже игрок, и для меня всегда круто быть частью того, что потом становится достоянием общественности. Я озвучивал Сноу из Final Fantasy XIII, Двуликого из Batman: Arkham City, устал работать над Call of Duty и принимал участие во многих jRPG, а сейчас вот взялся за The Last of Us.

Это моя первая видеоигра. Я сама заядлый игрок, поэтому пройти через весь этот процесс было невероятно круто. В частности, Трой говорит, что у Naughty Dog есть свой способ… делать вещи! Быть частью этой конкретной игры, участвовать в motion capture — это действительно здорово. Чувствую себя невероятно везучей.



Сейчас из-за того, что запись кат-сцен с живых актеров в создании видеоигр используется повсеместно, планка очень высока, игроки всегда ждут невероятных вещей. И поскольку большинство современных игр хотят походить на кино, многие обращаются к этому методу, чтобы действительно вдохнуть жизнь в своих персонажей. Но в то же время немало игр сделано только при помощи актерской озвучки. Один актер сидит в будке с микрофоном, иногда ты вынужден слушать реплики других персонажей, иногда нет, иногда тебе нужно читать реплики других персонажей, иногда нет. Главное отличие в том, что, работая в одиночку, я бы действовал в одном направлении, но, работая вместе с Эшли, получается совершенно другая актерская игра, намного более органичная. Одно дело, когда делаешь свою работу индивидуально, и другое — когда над этим работает несколько человек, как мы с Эшли в данном случае, на самом деле развивая своих персонажей и вникая в историю. Вот это было главной вещью, о которой я подумал, — это будет очень клево.

Персонаж, которого я играю, — Джоэл — брутальный мужик, человек, которого действительно можно назвать выжившим. Он помнит мир, каким тот был до этой ужасной эпидемии. Во время кастинга мне попалась на глаза одна строчка — «для Джоэла осталось еще лишь пара черт, которые он вот-вот пересечет», — и это стало неким эмоциональным якорем, к которому я себя привязал, потому что это очень точная характеристика.

Элли — это четырнадцатилетняя девочка, единственный подросток в карантинной зоне города. Эта зона — все, что она когда-либо знала, она никогда не выходила за ее пределы. Она сирота и родилась после эпидемии. Поэтому это единственный мир, который она вообще знает. Она тоже вроде как выжившая, но в другом плане… думаю, вы сами увидите.

Мы в прекрасных отношениях с Нилом Дракманом, сценаристом игры. Он очень открытый, очень доступ-

©www.heise.de
GEROLSTEINER

ный для контакта человек.

Возьмем типичный рабочий день. Нил говорит, что мы должны снять вот такую вот сцену… ну, 15 августа. Что фигово, потому что это уже. Ну вот, мы соберемся вместе, чтобы читать сценарий, обсудим все, поймем, какое место эта сцена занимает во всей истории, откуда появляются персонажи, все эти базовые вещи и так далее. Мы втроем, с Нилом и Эшли, сидим и обсуждаем эту сцену, обсуждаем наши реплики, задаем вопросы, высказываем идеи — все занимает несколько часов. И потом мы поднимаемся на сцену, которая находится рядом, и весь день репетируем четыре-пять маленьких кусочков. Обычно эти кусочки длятся секунд по 60, может, чуть дольше. А потом мы их два дня снимаем.

Знаете, Нил — невероятный писатель. Кучу раз в период между тем, как мы получаем сцены и читаем сценарий, обсуждая его вместе, некоторые вещи изменяются. Персонаж, которым ты живешь полтора года, становится тебе очень понятным, поэтому часто ты знаешь, как он должен был бы поступить. И когда я говорю Нилу, что, может, было бы неплохо добавить то или другое, он оказывается к этому очень открытым. И действительно круто, что работа получается настолько совместной.

Есть типичные вещи, которые актеры привыкли делать во время подготовки, и мне кажется, что конкретно в случае с The Last of Us единственное, как актер может себя подготовить, — это быть готовым к чему угодно. Я могу запереться в туалете и тысячу раз прочитать нужные строчки, замкнуться на них, разработать прекрасное представление о том, как мне хочется их сыграть. Но все легко может измениться ровно в ту секунду, когда я увижу, как эту сцену собралась отыграть Эшли. Главное, что мы пытаемся сделать, — понять персонажей, забраться к ним в головы и разобраться в ситуациях, в которых герои оказались. И, разумеется, быть готовыми к любым изменениям. Это одна из важных причин, почему мы так трепетно относимся к Джоэлу и Элли: мы действительно прислушиваемся к ним и разбираемся уже с конкретными ситуациями. Как и наши персонажи, мы разбираемся с ситуациями, к которым никто не готов. Если мы прямо сейчас выйдем из этой комнаты и весь город окажется на грани катастрофы, никто не будет к этому готов. К этому невозможно подготовиться.

Элли остается только представлять, каково это — жить в обычном мире. Я ежедневно стараюсь себе представить нюансы жизни в одном специфическом городе, где есть множество странных правил. Я все еще работаю над этим, и мое понимание Элли, не знавшей иной жизни, кроме как жизни в этом постэпидемическом мире, растет с каждым днем.

В ролике, демонстрирующем, как мы записываем движения для игры, вы можете увидеть небольшие микрофоны, которые торчат на наших лбах. Во время подобных сцен мы записываем около 90-95% всех реплик для игры. Многие звуки, записанные в таких сценах, вроде выламывания двери и так далее, невозможно сымитировать в будке для записи голоса. Можно попытаться, но я все же сомневаюсь.

Вспоминаю тот раз, когда Трой проходил кастинг… Я получила роль первой, и затем мы уже начали искать мужчину на роль Джоэла. Было очень много кандидатов. Честно говоря, я не помню, сколько Джоэлов мы видели. Трой был одним из самых последних, когда он вышел из комнаты, мы все переглянулись и поняли — это наш Джоэл. У нас с ним моментально возникла «химия», мы сразу почувствовали себя хорошими друзьями, будто знаем друг друга уже миллион лет.

В одной из сцен Элли спрашивает Джоэла о том, как он узнал о готовящейся засаде. И он отвечает: «Я был по обе стороны баррикад». Это прекрасно демонстрирует, каким именно персонажем оказался Джоэл, насколько хороша интуиция у Элли и как они уживаются вместе. Сколько бы мы ни думали, что можем в одиночку справляться со всяким адом, но реальность такова, что все нужны всем: вам нужны другие люди, которые помогают преодолевать проблемы и радоваться всяким положительным штукам. Мне очень нравится, что Элли все еще старается находить ценность в ностальгии и сентиментальности, в то время как Джоэл хочет забыть об этих вещах — оставить прошлое в прошлом. И тот факт, что Элли продолжает откапывать какие-то воспоминания (вы не раз увидите это на протяжении игры), — это все же важно для моего персонажа, ведь человек, переживший так много, не должен концентрироваться только на настоящем. ■

Поиграй с рекламой!

PS VITA and PSVITA are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SONY is a registered trademark of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. PlayStation®Vita ©2012 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Tarsier Studios and Double Eleven Limited. "LittleBigPlanet", "LittleBigPlanet logo", "Sackboy" and Sackboy character design are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Прикоснись к волшебному миру LittleBigPlanet™ и ощути магию PlayStation® Vita – прямо сейчас!

Загрузи приложение Zappar из App Store или Android Marketplace и сыграй с Сэкбоем в мини-игру LittleBigPlanet™.

На старт **Внимание** **ZAP**

1. Загрузи бесплатное приложение Zappar.
2. Направь камеру смартфона на коробку LittleBigPlanet™ для PS Vita.
3. Жми кнопку ZAP и наблюдай за непоседой Сэкбоем!

PS VITA
PlayStation.Vita

SONY
make.believe

ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕ 6 ЛЕТ

РЕКЛАМА

Блицкриг

Коротко о других важных играх gamescom 2012

Илья Янович

То, что **Dead Space 3** будет хорошим хоррором, можно понять и по предыдущим частям. Авторов осталось убедить всех в том, что это хороший экшен. В Кёльне авторы постарались сделать это, посвятив демоверсию оружию. По ходу игры Айзек Кларк открывает доступ к различным апгрейдам, некоторые действуют на него самого (например, герой станет менее восприимчив к собственным же снарядам, если вдруг радиус действия его оружия слишком велик), другие влияют на определенные виды оружия или снарядов. Но главное — Айзек сможет собрать из нескольких запчастей один большой суперствол, который одновременно, например, и пускает какую-то ядовитую зеленую жижу, и поливает некроморфов огнем. Опробовать наши поделки авторы разрешили на специальной арене, где на героя нескончаемо перли чудовища. Подтверждаем: экшен из Dead Space 3 действительно что надо.

В **Epic Mickey 2** можно было поиграть, но понять, насколько хороша такая большая и сложная игра, по поверхностному знакомству невозможно. Можем лишь заверить, что сам Микки-Маус все так же очарователен, а как платформер игра стала удобнее и отзывчивее.

Пока мы стояли в очереди на **Rambo: The Videogame**, проходившие мимо коллеги порекомендовали нам бежать куда подальше со всех ног, потому что это худшая игра, которую они когда-либо видели, и если мы останемся, то будем жалеть об этом всю оставшуюся жизнь. Ну, мы и убежали.

По поводу **Need for Speed: Most Wanted** добавить что-то конкретное к нашему репортажу из прошлого номера решительно нечего: все быстро, красиво и с особой харизмой. Поиграть можно было на PC, и очереди к стендам выстроились такие, что стоять бы в них пришлось никак не меньше часа.

То ли мы так соскучились по тайкунам, то ли тут какие-то более тонкие причины, но новый **SimCity** воспринимается на удивление свежо. Хотя поменялась, в сущности, только графика, ну и все сопутствующие естественному прогрессу вещи: интерфейс симпатичнее, управление понятнее. Жаль, что все богатые онлайновые функции удастся опробовать только после релиза.

Deadpool оказался ровно тем, что от него и ждешь, — ускоренной в три раза и сильно упрощенной версией **Batman: Arkham City**. Боевая система похожа, управление похоже, но сама игра, конечно, про совсем другое: грубые шутки героя, Marvel-цирк и идиотские костюмы.

Если вы напрочь игнорируете LEGO-игры последние годы, возможно, после выхода **LEGO Lord of the Rings** вам придется в них вернуться. Во-первых, авторы воспроизводят сцены из фильмов с каким-то совершенно невероятным тщанием (по крайней мере настолько, насколько это позволяет конструктор), во-вторых, это так же смешно, как было семь лет назад в случае со **Star Wars**. Наверное, просто потому, что вселенная обязывает. ■

ВСТРЕЧАЙТЕ DRAGON NEST – УРАГАННУЮ ACTION-MMO, ПОКОРИВШУЮ БОЛЕЕ

200 МИЛЛИОНОВ ИГРОКОВ!

Dragon Nest

ЛУЧШАЯ PVP-ИГРА ПО ВЕРСИИ E3 2011
ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА КРИ 2012
ПОДРОБНОСТИ ЖДУТ НА: DN.MAIL.RU

РЕКЛАМА

SHANDA GAMES

EYEDENTITY GAMES

mail.ru Games

© EYEDENTITY GAMES INC. & SHANDA GAMES INTERNATIONAL PTE. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

© 2008-2012 Mail.ru Games. Все права защищены.

BORDERLANDS 2
К ОРУЖИЮ!

ЖАНР
Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
BORDERLANDS2.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Quad Core 2,3 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Сергей Колокольников

«Хочешь услышать историю? Ту, где на волоске висит судьба самой Пандоры? Нет, не хочешь? Очень плохо, потому что я все равно ее расскажу». Иными словами, отличные новости, друзья: наш «Кооператив-2009», стилистически выверенный ребенок экшена и ролевой игры, случайный хит команды **Gearbox Software** и просто лучшая вариация **Diablo** на тему крутых пушек и далеких планет наконец обзавелся продолжением. Четыре героя уже сброшены в ледяную пустошь, говорливые NPC в последний раз повторяют лучшие шутки, выползает из своих нор инопланетная фауна, карлики смиренно занимают места на щитах бронированных верзил. Все готово, космические ковбои, — добро пожаловать в **Borderlands 2**.

...and ZerO as a number

После концовки оригинальной игры минуло пять лет. Цитируя заветы дедушки Кэмерона, планета Пандора попала под стальную пяту могущественной корпорации «Гиперион», лидер которой, Красавчик Джек, вынашивает зловещие планы против мирных колонистов, шлет с орбиты армии боевых роботов и засоряет эфир тем, что в нынешнем интернете принято называть «тонким троллингом», — разумеется, прикрываясь благими намерениями. Четверка старых героев оставила рисковые авантюры с таинственными хранилищами, и теперь мир снежных горилл, психованных карликов и вездесущих ларьков с оружием нуждается в новой команде могучих мстителей.

Знакомьтесь — крепыш Сальвадор, телепатка Майя, бравый солдат Акстон и таинственный Зеро. Не дожидаясь приватных визитов Сэмюэла Джексона, эти ребята появляются под грохот взрывов и вместе с открывающими титрами, в которых кто-то разбивается насмерть прямиком об название компании-разработчика, задают повествовательный тон всей игре.

По словам самих Gearbox, сценарий второй части вышел не в пример толще аналогичного из оригинальной **Borderlands**. Но вся эта история с древним оружием, повстанческим кружком имени Джона Коннора, обязательным предательством и космической базой на фоне Луны нужна, кажется, только чтобы ввести в игру еще больше ярких, типично комиксных персонажей, поднять в воздух целый город, запульнуть с орбиты еще одну партию агрессивных машин, а партию героев — заставить разводить ги-

Теперь в вашем распоряжении еще больше возможностей для кастомизации героя.

У половины персонажей в игре говорящие (и часто смешные) имена. Этого дядю, например, зовут мистер Хаммерлок.

В некоторые моменты игра вспоминает, что в ее жилах течет кровь вестерна. На скриншоте мы сражаемся за сокровище Мордекая из первой части, зарытое в одной из могил.

Существо слева зовут Голиафом. Когда меткий выстрел сносит ему голову, Голиаф превращается в такого вот красного Халка и принимается атаковать всех, кто попадется ему под руки.

гантских насекомых-мутантов, собирать разбросанные по уровню игрушки для кукольного чаепития девочки-подрывника и разыскивать интимные фотографии чьей-то бывшей (и далеко не первой по счету) жены.

Put ya gunz on!

Но мало было просто придумать сотню историй с участием говорливых роботов, телепортирующихся рептилий и бронированных рыцарей с огнеметами. В сюжетном плане первая часть местами выдавала примерно тот же уровень космической крутости, но структурно ее квесты были предсказуемы, скучны и линейны, как любимая пила местного эскулапа Зеда. В сиквеле заскриптованные танцы с пулеметами перешли на новый уровень.

Яркий пример. Торгаш и оружейник (которому ничего не стоит в ответ на претензию к товару прострелить колено собственному клиенту) просит найти сейф, оставшийся где-то на земле после того, как город повстанцев экстренно воспарил к небесам. Прибыв на место, мы видим невероятных размеров воронку, рядом с которой идет перестрелка группы бандитов, и тут же смиренно наблюдаем, как нужное нам по квесту добро со свистом уходит куда-то вниз. Делать нечего, герои находят подъемник и, спустившись на глубину, оказываются в огромном подземелье заброшенных цехов, токсичных рек и кристаллических гигантов. Сейф рухнул в самые дебри буро-зеленого мира, и по дороге к нему мы не только вступаем в тесную свинцовую связь с гигантскими жуками, но и запросто можем впутаться в параллельную историю, где придется разыскать и толкать до плавильни на другом конце локации вагонетку с ценным минералом. Плотоядные черви с шипами и щупальцами, разумеется, будут против. И это — всего лишь пара совсем не обязательных к прохождению историй. Иные квесты включают в себя вестерн-перестрелки на кладбище перед часовней, сражения на украшенных черепами и лавой боевых аренах, предлагают работу участкового и экстремального курьера (собираем странные свертки для злого доктора, прежде чем они «испортятся»).

Сценаристам вторят художники. Borderlands 2 — это не только чертовски приятная, стилистически выдержанная игра, которая выглядит как оживший комикс в твердой обложке, это еще и кооперативное приключение в декорациях, которые по своему разнообразию оставляют первую часть вместе со всеми DLC кашлять дорожной пылью далеко за спиной. Начав свое путешествие среди ледяных инопланетных фьордов (если при виде белоснежных просторов у вас в голове заиграет *та самая* тема Джереми Соула, это будет, прямо скажем, совершенно нормально), мы вскоре окажемся в «средней полосе», посетим живописные города, цветущие сады и мрачные катакомбы с пустынями. И это не считая укромных уголков Пандоры, забрести в которые можно совершенно случайно, — вроде упомянутой подземной арены с черепами или самого настоящего ирландского бара, полного стереотипных искателей лепреконов.

Но если дизайнеры и сценаристы явно держали в уме яркую и смешную игру, то у людей, ответственных за механику, в качестве главного ориентира, кажется, была таблица умножения. Всю ролевую систему и раскидистый арсенал можно описать словами «как в Borderlands, только больше, ЕЩЕ БОЛЬШЕ». При этом та же система прокачки — на первый взгляд совсем бесхитростная — дает отличную почву всем стратегам. Три ветки, потолок уровней и всего одно очко навыка на каждый поневоле заставляют задуматься, будут у вашего ручного ниндзя корочки снайпера, специальность тихого убийцы или же до конца игры Зеро будет ни рыбой, ни пушечным мясом. Впрочем, исправить ошибки молодости при случае можно легко — достаточно разыскать на просторах Пандоры специальный автомат, который (разумеется, небесплатно) сбросит навыки и позволит раскидать очки заново. Возможно, что уже с учетом командных интересов.

■■■

Несмотря на очевидную сетевую ориентированность, в Borderlands 2 можно успешно играть в гордом одиночестве — менее смешной и красивой в сингле игра не становится. Только имейте в виду, что за пределами квестов мир Пандоры по-прежнему, мм… не очень живой. Монстры просто сидят на своих точках в ожидании жертв, большинство NPC сосредоточено в городах, и лишь почти татуинские пустыни усердно бороздят злые бандиты. Только ваши друзья могут наполнить локации внесюжетными приключениями и глупыми ситуациями; в компании весело искать тайники, делиться элитным лутом, отбивать волны «гостей» на чайной вечеринке, исследовать подземелья и стреляться из трофейных пушек на дуэлях — ради всего этого уже стоит купить лицензию и с головой уйти в доступный, стабильный, лишенный сомнительных аукционов, критических ошибок и падающих серверов мультиплеер. Вне всяких сомнений, Borderlands 2 — главное кооперативное приключение года. **Diablo 3**? Нет, не слышали. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Замечательный сиквел хорошей игры. Вне всяких сомнений, Borderlands 2 — главное кооперативное приключение года.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг
8,5
«Отлично»

NOT YOUR ORDINARY GUNPORN

Беседовал: Геворг Акопян

«Игромания» взяла интервью у Кевина Дюка, концепт-художника Gearbox Software. Мы поговорили о том, как команда создавала оружие для Borderlands 2, каким образом разработчики усилили сюжет и почему решили распрощаться в сиквеле со старыми персонажами.

Для многих игроков процесс создания футуристического оружия остается загадкой. С чего вы начинаете? Скажем, берете за основу какой-то настоящий пистолет, а потом просто добавляете или убираете какие-то функции? Или сначала рисуете красивый, необычный дизайн, а уже потом пытаетесь сделать его более натуральным и реалистичным, чтобы игрок почувствовал — «эта пушка может задать жару!»?

Создание оружия, как и вообще всего в фантастическом сеттинге, требует расширения границ реальности. Мы всегда начинаем с отображения базовых вещей из реального мира. Игрок должен с первого взгляда понять, что это именно оружие, но в то же время оно должно быть уникальным и необычным, чтобы не наскучить. Поэтому у нашего оружия есть стандартные элементы — курок, обойма, ствол и другие. Игроки любят смотреть, как движется затвор, даже если они и не очень понимают, как работает механизм в реальной жизни. Мы в Gearbox делали какое-то время реалистичные шутеры, поэтому прекрасно знаем, что происходит с патроном в стволе, как меняется обойма и т.д. Мы используем свои знания и даем волю воображению, в результате чего получается одновременно реалистичное и оригинальное фантастическое оружие.

Какими качествами должно обладать идеальное виртуальное оружие?

Оно должно круто выглядеть и соответствовать своему внешнему виду — то есть бабахать как положено, с соответствующим звуком. Когда мы делали Borderlands, бывало, что какой-нибудь пистолет отвечал

лишь двум пунктам из трех. Нам казалось, что он слишком медленно стреляет, что отдача слишком сильная. Но стоило добавить богатый, сочный звук выстрела, как приходило просветление — оно! Обожаю такие моменты.

На ваш взгляд, в каких играх (кроме Borderlands) самые крутые пушки и почему?

Мы вдохновлялись многими играми и жанрами. На самом деле многие современные шутеры хорошо передают ощущения от настоящего оружия. Мы внимательно изучили скорость перезарядки, мощность, отдачу и т.д. в других играх, чтобы понять, что работает, а что нет. Вот где пригодилась наша огромная коллекция шутеров, занимающая не один стеллаж в офисе!

Некоторые характеризуют Borderlands как «GunPorn», другие называют «Diablo-шутером». Как думаете, что ближе к истине?

Ха, я думаю, что оба определения в чем-то легитимны и следуют одно из другого. В Borderlands сделан акцент на сборе лута, поэтому в игре так много разного оружия. Мы знаем, как игроки любят разглядывать пушки, поэтому специально добавили новую возможность — теперь любой ствол можно рассмотреть со всех сторон в 3D. Безумие выходит на следующий уровень!

В Borderlands 2, очевидно, много пушек. Очень много. Дофигища. Как именно вы делаете их разными? Как работает ваш рандомизатор?

Для его создания понадобилась слаженная работа геймдизайнеров, художников, программистов, аниматоров, звуковиков — словом, практически всех подразделений студии. Оружие в Borderlands генерируется по частям, которые отвечают требованиям геймдизайна. Скажем, нам нужна редкая винтовка Якобса. Игра сама определяет, какие элементы в нее входят, их внешний вид, а затем оружие «собирается». Потом в случайном порядке ему приписываются звук, значения отдачи, урона и др. Процесс напоминает сбор пазла. Было невероятно сложно добиться того, чтобы система правильно собирала и раскрашивала стволы. Мы действительно гордимся проделанной работой.

Почему вы решили избавиться от старых персонажей? Уверены, многие фанаты оригинальной игры полюбили Лилит, Мордекая и других ребят.

Нельзя сказать, что мы их просто выкинули, они играют ключевые роли в сюжете второй части. Вам расскажут, чем занимались персонажи в промежутке между событиями Borderlands и Borderlands 2. Но мы также захотели представить новых героев, добавить новые ветки скиллов и новые способы прохождения игры.

Оригинальная игра была увлекательной, но ей не хватало хорошей истории и интересных квестов (чтобы разобраться в сюжете, приходилось читать множество дневников, что, учитывая высокий темп игры, несколько раздражало). Как вы изменили нарратив в сиквеле?

Мы применили много новых повествовательных методов в Borderlands 2. Например, раскрыли потенциал Echo Device, нашего радиоприемника с экранчиком, который располагается в правом верхнем углу. Если вы заговорите с NPC, устройство покажет вам детали задания, предысторию, а если отойти от персонажа, на нем отобразится диалог. Благодаря этому игроки могут познакомиться с сюжетом прямо на ходу, не нужно подолгу ждать, пока NPC закончит монолог.

Сложно не заметить, что игра заметно изменилась внешне. В целом стиль остался тем же, технологии прежние (Unreal Engine 3), но игра почему-то выглядит намного красивее оригинала, картинка стала более живой. Как вы этого добились?

Мы не любим стоять на месте. В Borderlands 2 мы попытались максимально раскрыть потенциал визуального стиля оригинальной игры. Все наши художники работали сообща, чтобы сохранить высокую планку дизайна. А улучшенный движок позволил нам реализовать задумки, которые были невозможны три года назад. Мы постарались выжать из технологии 146%.

Признаться, трейлеры к игре были просто потрясающие. Постановка, юмор, музыка — все на высшем уровне и на своих местах. Сколько времени и усилий ушло на их создание?

О-о-очень много. Роликами занимались несколько наших очень талантливых и целеустремленных разработчиков. Самое крутое, что трейлеры не только взбудоражили публику, но и придали мощный заряд команде. Будьте уверены — в Borderlands 2 мы выложились на полную. ■

SLEEPING DOGS

Жанр
Экшен
Издатель
Square Enix
Разработчик
United Front Games
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
sleepingdogs.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Quad Core, 4 ГБ, 1 МБ видео

Геворг Акопян

ПЕРЕПОЛОХ В ГОНКОНГЕ

Ситуация со **Sleeping Dogs** напоминает историю Золушки. В своем первоначальном обличье **True Crime: Hong Kong** молча протирала полы и чистила картошку, а потом и вовсе угодила в темный погреб. Все переменилось с неожиданным появлением доброй феи в лице **Square Enix**, которая спасла игру от мачехи **Activision**, отмыла, приодела и вывела в люди. Продолжая аналогию, в Sleeping Dogs легко заметить следы бедного прошлого: ей неуютно в дорогом платье, она так и не избавилась от неуклюжей походки и легкого акцента, как и не привыкла к новому имени и глянцевому лоску. Но все это только прибавляет ей очарования. Sleeping Dogs прямо-таки светится жизнелюбием и энергетикой, которые могли появиться только после чудесного спасения.

Детство, отрочество, юность

Сценарий игры явно был написан под впечатлением от культового кино про мафию и знаменитых гонконгских боевиков, рассказывающих об опасной работе копов под прикрытием, — «Круто сваренные», «Двойная рокировка» (многие знакомы с ремейком Мартина Скорсезе, «Отступниками»), «Тайный агент», «Протеже» и других.

Вэй Шень вместе с сестрой рос в неблагополучном районе Гонконга и уже в раннем детстве узнал, как опасны городские улицы. Впоследствии почти все его приятели, которым повезло отпраздновать восемнадцатый день рождения, стали мелкими рэкетирами и ворами, а самые упорные пробились в высшую лигу — Сун-Он-Йи, одну из ключевых гонконгских триад. Вероятно, Вэя ждала такая же судьба, если бы не ряд обстоятельств. Его старшая сестренка Мими рано начала взрослую жизнь — еще подростком пристрастилась к наркотикам и быстро пошла по рукам в бандитском сообществе. Видя, как погибает дочь, Маргарет Шень увозит ее и брата в Сан-Франциско, подальше от прошлого. Вот только она упустила из виду, что Гонконг не единственное место в мире, где можно достать наркотики. Через какое-то время Мими умирает от передозировки, а Маргарет с горя совершает самоубийство. Мальчик Вэй остается совсем один в незнакомой стране.

Спустя годы жажда расплаты и праведный гнев приводят его в полицию, где талантливый Шень быстро становится одним из лучших офицеров. Неудивительно, что, когда руководство решает начать тайную операцию в Гонконге, среди всех азиато-американцев на роль агента под прикрытием выбирают именно Вэя. Так начинается наше приключение.

Этому китайцу было так жарко, что он засунул голову в кондиционер. Ну как засунул — мы помогли.

Дом, не милый, но дом

Родина встречает полицейского настороженно: старые знакомые подозрительно всматриваются в лицо, задают неудобные вопросы и очень аккуратно рассказывают о своих делах. Оно и понятно — человек только приехал из Америки, а уже бросается в самую гущу событий, высказывает свое мнение по поводу и без, проявляет большой (и явно нездоровый) интерес ко внутренним конфликтам триад. Чтобы усыпить бдительность бандитов, придется не раз и не два перешагивать через себя: рэкетировать торговцев на рынке, похищать людей, угонять машины — словом, заниматься рутинными делами мелкого преступника. Потихоньку нам начинают доверять все более ответственные задания.

Структура «из грязи в князи» хорошо зарекомендовала себя в GTA-играх. Работает она и здесь: когда из дешевой квартиры нако-

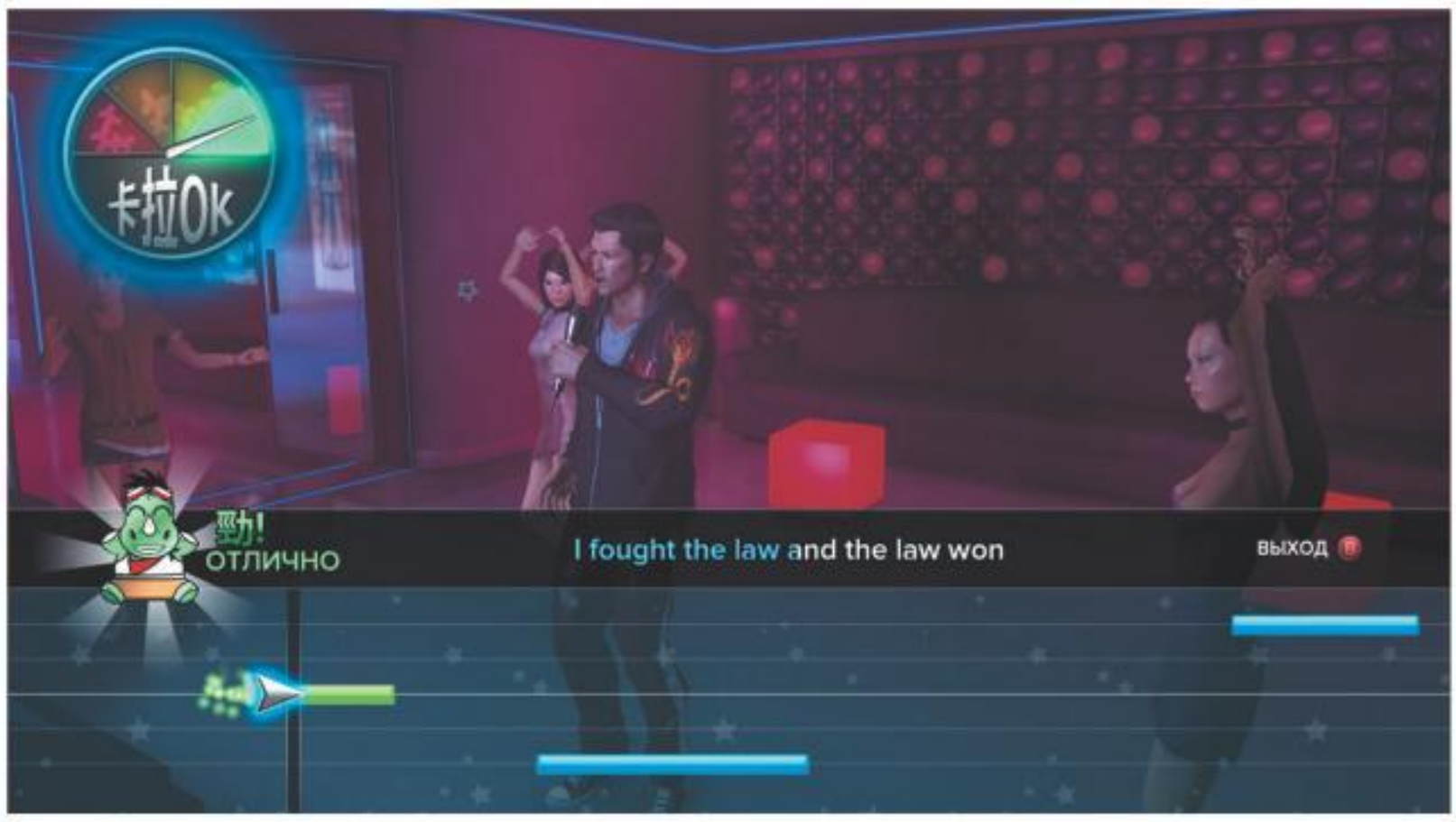
За всю игру лишь одна миссия проходит на воде. В основном лодки и катера используются в дополнительных миссиях, чтобы добраться до потайных наркопритонов.

С помощью телефона можно не только звонить и получать SMS, но и читать отчеты, делать снимки, а также взламывать камеры слежения, кодовые замки и много чего еще.

нец переезжаешь в роскошные апартаменты в центре города, пересаживаешься с мопеда на шикарный Lamborghini (в игре нет лицензированных автомобилей, но черты известных образцов угадываются безошибочно) и надеваешь костюм за пятизначную сумму — испытываешь пошловатое удовлетворение.

Опять же, если сравнивать с GTA, Sleeping Dogs совсем другая по ритму и геймплею, она иначе себя подает. Прежде всего, здесь практически нет раздражающих дыр в сюжете и миллиона бестолковых персонажей. Мы все любим юмор **Rockstar**, они умеют создавать запоминающиеся образы и абсурдные ситуации, но делают это слишком прямолинейно и без всякой меры. Вспомните **GTA 4**: потрясающее начало обещает комичную, но в то же время серьезную историю эмигранта с темным прошлым, а в итоге выливается в беспробудную сельскую дискотеку с растаманами, латентными гомосексуалистами и прочими клоунами. Даже неплохой финал не смог вытянуть игру из бездны сценарного ада.

В Sleeping Dogs проблемы другого толка. В частности, несмотря на солидный хронометраж (даже если не отвлекаться на дополнительные миссии, прохождение займет около пятнадцати часов), игра не успевает как следует раскрыть характеры персонажей, к ним не успеваешь привязаться, а это катастрофически важно для местной истории. Сценаристы не сделали плавных переходов между основными драматическими композициями, все очень грубо и предельно сжато — вот завязка, вот развитие, вот кульминация, вот финал. Яркий пример (осторожно, спойлер!): однажды главный герой помогает невесте преступника в организации свадьбы. Девушка появляется в кадре буквально на пять минут и не то чтобы успевает нас очаровать, а ее жених и вовсе почти всю игру докапывается до Шеня, вызывая сплошную неприязнь. Буквально в следующей же миссии, когда их убивают, главный герой почему-то теряет рассудок и чуть ли не на коленях клянется отомстить за супружескую пару, чего бы это ему ни стоило. Вместо потрясения (или чего там хотели добиться авторы) испытываешь только недоумение. И таких моментов здесь достаточно.



В Sleeping Dogs можно не только посмотреть петушиные бои и поиграть в маджонг, но и спеть в караоке. Особенно смешно, когда Вэй Шень в дурацкой одежде поет I Fought the Law группы The Clash.

Поймите правильно — в игре хорошая, классическая история копа под прикрытием: герой потихоньку прикипает душой к бандитам и начинает видеть полутона, мир перестает быть для него черно-белым; пусть и неосознанно, но он оправдывает выбор преступников и остро реагирует на попытки коллег-полицейских привести его в чувство. Все это в игре есть. Соответствующие сцены хорошо сыграны и поставлены, персонажи выглядят, двигаются и разговаривают как нормальные люди (озвучка в игре потрясающая, подробнее об актерском составе можете прочитать во врезке неподалеку). Но между событиями не хватает маленьких мостиков, дополнительных мотивов и бэкграунда, чтобы можно было без натяжек сказать: «Верю!»

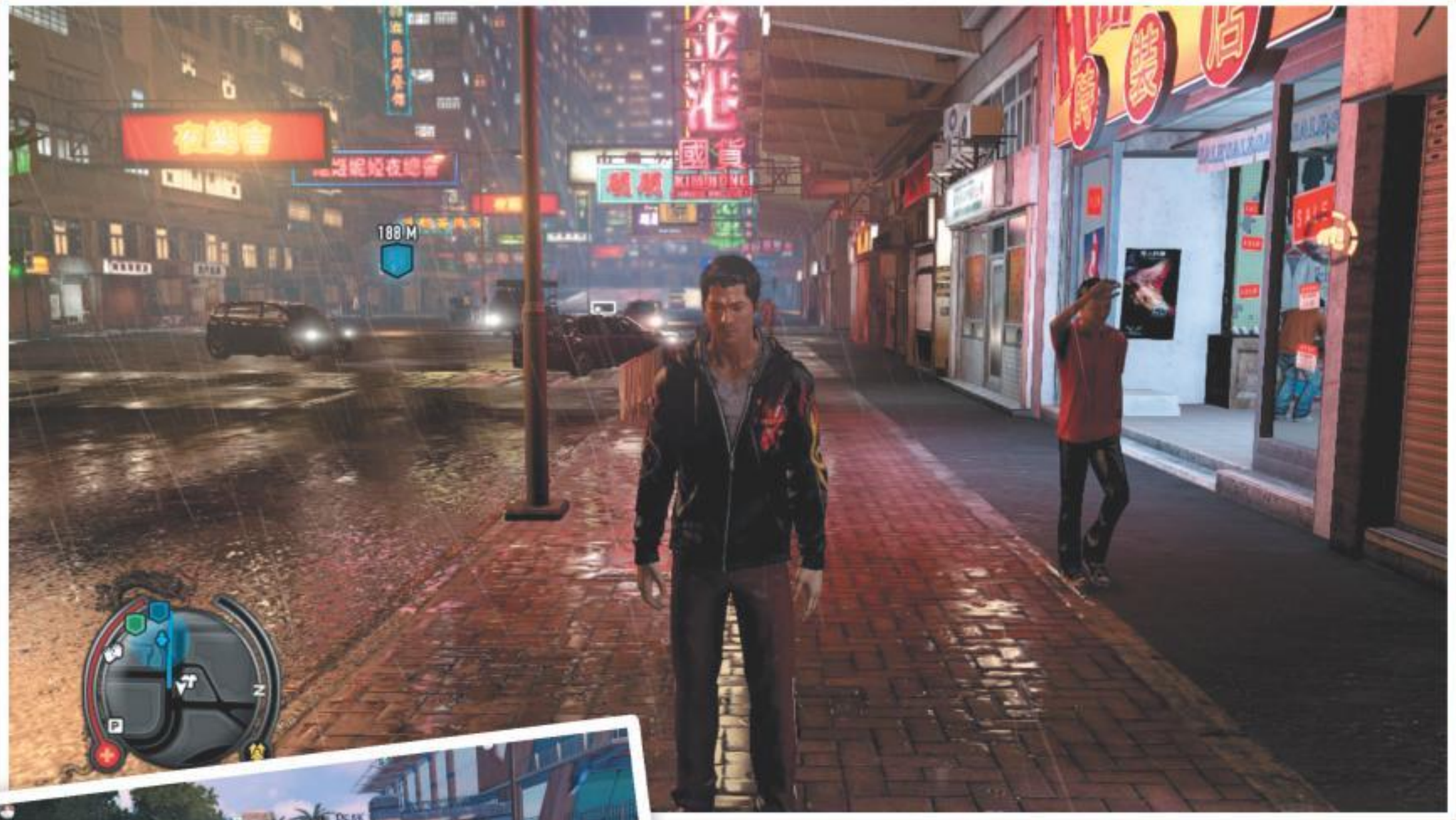
При этом миссии очень хороши. Как правило, специфика «полицейских» и «бандитских» заданий существенно различается. Например, одна из «сестер» триады просит вас ненасильственными методами сместить временного босса, наркомана Говарда «Два подбородка» Цао. Для этого мы пробираемся в его охраняемый особняк, где разбиваем древние вазы, меняем время на часах и переставляем рояль, чтобы суеверный толстяк поверил, что в доме завелись приведения, и от страха посильнее налег на героин.

Помогая HKPD, мы занимаемся привычными полицейскими делами: устанавливаем жучки и камеры, прослушиваем разговоры, определяем положение преступников по сигналу телефона и ловим сутенеров на «наживку» — красивых девушек.

Яростный Кулак и Быстрая Нога

В свое время главным геймплейным отличием **True Crime: Streets of LA** от **GTA: Vice City** был упор на бои. Sleeping ;Dogs осталась верна традициям. Драться приходится невероятно часто. Такое чувство, что в Гонконге нельзя выйти в магазин за рисовой лепешкой, чтобы на тебя не напал десяток обильно татуированных мужчин с лысыми черепами.

Обновленная боевая система очень напоминает **Batman: Arkham City**. Базовая механика такая же — удар и контрудар. Как и в Бэтмене, игра обозначает момент, когда враг хочет вас ударить, и если в эту секунду нажать на кнопку контратаки, то Вэй Шень перехватит удар или пробьет на опережение. Правда, если в Arkham City это происходило очень плавно, то в Sleeping Dogs анимации переключаются с ощутимой задержкой. Помимо базовых ударов, можно использовать с десяток разнообразных комби-



Обязательный кадр дождливого Гонконга. Обратите внимание, что прохожий прикрывает лицо рукой от капель (как будто это поможет).

Со свиданиями связаны одни из самых забавных миссий в игре. Никакой пошлятины, как в San Andreas, сплошной креатив.

Чтобы позволить себе такой автомобиль, придется выбить дурь не из одной сотни гопников и отыскать с десяток секретных кейсов. По городу щедро раскиданы парковки, чтобы вы в любой момент могли сесть в купленную машину.

наций. Чтобы выучить новый прием, нужно предварительно отыскать древнюю статуэтку в форме одного из символов китайского гороскопа — Быка, Крысы и так далее. В благодарность за подарок учитель научит вас с легкостью ломать руки и ноги, бить с лету ногой в голову и многим другим полезным упражнениям. При этом во время тренировки мастер постоянно выкрикивает что-то вроде «Слабак!», «Девчонка!» и «Я бы уложил тебя одним мизинцем, вонючий американец!».

Практически на каждом уровне полно активных объектов, которые позволяется использовать в бою. Противника можно закинуть в мусорный бак или жаровню, швырнуть в телефонную будку, для верности ударив ногой в грудь, избить дверью автомобиля, засунуть головой в кондиционер или мясорубку (с характерным кровавым фонтаном), сбросить с крыши, толкнуть в электрический щит и, в конце концов, просто стукнуть головой о стену. Еще в драке можно использовать нож или монтировку. Как и в **Streets of Rage**, у оружия есть невидимый индикатор прочности, в среднем его хватает на семь-восемь ударов.

Chasing cars

По ходу игры вам не раз и не два придется гнаться за преступниками. Паркур в Sleeping Dogs совсем не раздражает, даже наоборот — доставляет сплошное удовольствие. Вэю, в отличие от грузного Нико, любые стены даются с легкостью, он высоко прыгает, быстро плавает, бегает и при этом никогда не устает.

Что касается перестрелок, то здесь все не так радужно. Оружие деревянное, враги тупые, везде напиханы идиотские баллоны со взрывчаткой — словом, скучно. Ситуацию немного спасает slo-mo: можно красиво выпрыгнуть из-за укрытия в рапиде и аккуратно навесить всем хедшоты.

Эффект замедленной съемки также включается, если выскочить на полном ходу из машины с пистолетом в руке: Вэй Шень грациозно переворачивается на спину прямо в воздухе и метким выстрелом эффектно взрывает бензобак. На этом акробатические трюки не заканчиваются. Как и в **Just Cause**, в Sleeping Dogs можно перепрыгивать с машины на машину: Вэй сначала заваливается на крышу, а потом двумя ногами выбивает водителя со своего места.

Такие голливудские приемы заметно прибавляют погоням динамики. Жаль только, ездить в игре совсем неинтересно — у автомобилей напрочь отсутствуют такие понятия, как вес и динамика. Это не GTA 4, где практически единственной претензией был слишком длинный тормозной путь у большинства машин. Это не Mafia 2, где физика, наоборот, была чрезмерно сложной (хотя многим пришлась по душе). В Sleeping Dogs автомобили ведут себя как утюги на льду. Не имеет значения, играете вы на клавиатуре или на геймпаде, — при малейшем нажатии кнопки машина резко дергается в сторону. Ни о какой плавности нет и речи, все повороты проходятся исключительно на ручном тормозе.

Но, даже учитывая все вышесказанное, вы вряд ли захотите вылезать из автомобиля. Почему? В Sleeping Dogs просто фантастический лицензированный саундтрек. Может, диджеи на радио и не такие талантливые, как в GTA 4, но зато музыка подобрана бесподобно: Kasabian, Deep Purple, Queen, The Who, Duran Duran, Doom, аутентичные китайские поп-баллады, техно, хаус, транс и другая популярная электронная музыка. Но это еще не все. Sleeping Dogs — первая на нашей памяти игра, в которой можно на бешеной скорости

Неравная драка. Шестеро против одного — это просто смешно. Чтобы завалить Шеня, нужно как минимум человек тридцать.

гнать по шоссе и отстреливаться от членов триад под Арама Хачатуряна, Дмитрия Шостаковича и Клода Дебюсси. Удивительно, но великие произведения классиков замечательно ложатся на происходящее.

Городок

United Front Games удалось воссоздать крайне убедительный образ Гонконга и его обитателей. Конечно, это не точная копия, но получилось очень атмосферно. Особенно впечатляет город дождливой ночью: машины и асфальт блестят от воды, у всех без исключения намокает одежда, некоторые прохожие раскрывают зонты, а те, у кого под рукой ничего не оказалось, пережидают непогоду под маломальски широким навесом. Дождь в Sleeping Dogs выглядит настолько *круто*, что хочется выйти из машины и медленно идти, разглядывая все вокруг. Ощущения в этот момент испытываешь примерно такие же, как в начале **Mafia 2**, когда Вито бредет домой во время снегопада под Let It Snow в исполнении Дина Мартина. Чистая магия.

К слову, начало в Sleeping Dogs тоже красивое. В одной из первых миссий Шэня отправляют на рынок выбивать деньги из торговцев. В это время в городе проходит небольшой фестиваль: на сцене выступают артисты в характерных костюмах драконов, людей развлекают факиры. Везде яркие неоновые вывески, аккуратные стилизованные фонарики, в палатках продают зеленый чай и лапшу. Тут и там можно услышать кантонский диалект, кто-то рассказывает сплетни (порой чрезмерно откровенные) на ломаном английском, фотографируются туристы. После бесконечной Америки в видеоиграх восточный Гонконг воспринимается просто как глоток свежего воздуха.

Но самое замечательное, что в этом красивом городе есть чем заняться. На сегодняшний день Sleeping Dogs — едва ли не самая грамотная игра в открытом мире. Здесь не приходится по десять минут реального времени ехать до миссии, а выполнение дополнительных заданий геймплейно обосновано. Помогая браткам угонять машины и собирать долги, вы повышаете уровень авторитета. Чем он выше — тем круче шмотки и машины вы сможете купить (а их много, и они действительно красивые). Накрывая наркопритоны, вы прокачиваете очки полиции, на которые покупаются различные улучшения (увеличение меткости, урона, продолжительности slo-mo и так далее). Даже еда и напитки, купленные у торговцев, не только восстанавливают здоровье, но и временно усиливают характеристики персонажа.

Одежды в игре очень много. Есть даже экзотические костюмы вроде знаменитого черно-желтого трико персонажа Брюса Ли из «Игры смерти».

■■■

Резюмируя, хочется сказать банальную вещь: как же все-таки здорово, что Square Enix подобрали проект. Благодаря им мы увидели одну из лучших игр этого года — красивую, увлекательную и, что немаловажно, колоритную. Теперь ждем игр про Мумбаи, Токио и Владивосток. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Одна из лучших игр в открытом мире и по совместительству первый в истории видеоигр полноценный гонконгский боевик.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»

SLEEPING DOGS

Переполох в Гонконге

Компания «Новый диск», которая издает игру в нашей стране, приняла единственно правильное решение — перевести только субтитры и оставить оригинальную озвучку нетронутой. Дело в том, что многие персонажи Sleeping Dogs говорят голосами знаменитых голливудских звезд. Такой именитый актерский состав — большая редкость в видеоиграх.

Детектив Вэй Шень

Главного героя игры озвучил Уилл Юн Ли, достаточно малоизвестный американский актер корейского происхождения. Наибольшее признание получила его роль полковника Муна, главного антагониста в двадцатом фильме бондианы «Умри, но не сейчас». Sleeping Dogs — не первая игра в карьере Уилла. До этого он уже озвучивал персонажей для Saints Row: The Third.

Вэй Шень в исполнении актера получился персонажем-хамелеоном: грубый и нетерпеливый с коллегами, темпераментный и уверенный в себе с бандитами, мягкий и добродушный с девушками. Надеемся, что это не последняя игра в карьере Юн Ли.

Старший офицер Томас Пендрю

Начальника Вэй Шеня озвучил не кто иной, как знаменитый британский актер Том Уилкинсон. Дважды номинант на премию «Оскар» за роли в фильмах «В спальне» и «Майкл Клейтон», лауреат премии «Золотой глобус» за роль Бенджамина Франклина в сериале «Джон Адамс». Мистера Уилкинсона постоянно приглашают в дорогие блокбастеры на характерные роли. Он снимался в фильмах «Бэтмен: Начало», «Зеленый Шершень», «Операция «Валькирия», «Час пик» и многих других.

Именно благодаря мастерской игре Уилкинсона и его хищным интонациям офицер Пендрю получился таким запоминающимся персонажем.

Офицер Рэймонд Мак

Супервайзер главного героя говорит голосом Байрона Манна. Один из немногих актеров озвучки, который действительно родился и вырос в Гонконге. Между прочим, именно Манн сыграл Рю в печально известной экранизации Street Fighter с Жаном-Клодом Ван Даммом в главной роли. Сейчас Байрон снимается в новом фильме Квентина Тарантино «Джанго освобожденный».

Джеки Ма

Джеки, друга детства главного героя, озвучил актер Эдисон Чен. Артист родился в Канаде, но всю свою жизнь работает в Гонконге. Успешный музыкант — выпустил почти два десятка альбомов (преимущественно на кантонском языке) — и талантливый, хоть и не самый популярный, актер. Между прочим, Эдисон Чен засветился в знаменитом «Темном рыцаре» Кристофера Нолана. У него там только камео, но все же.

Дядюшка По

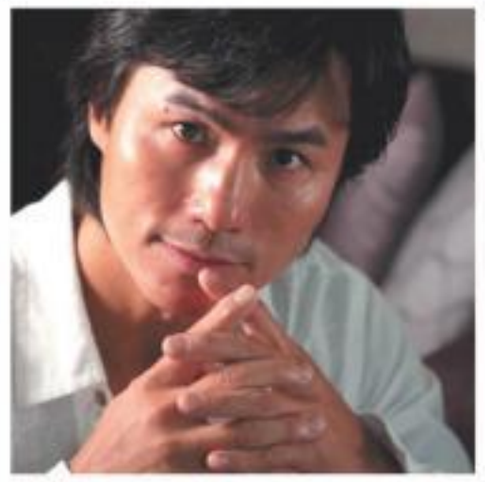
Дядюшке По подарил свой голос самый старший из актеров озвучки, американский актер Джеймс Хонг, которому в этом году исполнилось 83 года. Единственный член каста, который работал над прародителем Sleeping Dogs, True Crime: Streets of LA, Джеймс является одним из самых известных азиатских актеров в Голливуде, в его послужном списке почти четыре сотни (!) ролей. Хонг снялся в таких культовых фильмах, как «Бегущий по лезвию», «Большой переполох в маленьком Китае», «Аэроплан» и многих других.

Первой игрой Хонга стал потрясающий классический квест Blade Runner 1997 года, в котором он озвучил доктора Чу. Из других известных работ — Project: Snowblind, Narc, Def Jam: Icon, Alpha Protocol, Call of Duty: Black Ops и Diablo 3 (ювелир Шень).

Аманда Кэтрайт

Аманда является всего лишь одним из многочисленных увлечений Вэй Шеня, поэтому персонажу голливудской звезды Эммы Стоун уделили буквально минуты экранного времени. Очень обидно, ведь Эмма, вне всякого сомнения, является одной из талантливейших восходящих звезд мирового кино, и обладает крайне запоминающимся низковатым тембром голоса.

Первую заметную роль Эмма сыграла в фильме «SuperПерцы», одной из лучших комедий Джуда Апатоу. Потом были «Бумажный человек» с Райаном Рейнольдсом и «Добро пожаловать в Zомбилэнд» с Вуди Харрельсоном, а в 2010 году Стоун получила свою первую главную роль в комедии «Отличница легкого поведения». Совсем недавно ее можно было увидеть в «Новом Человеке-пауке», где она сыграла Гвен Стейси, возлюбленную Питера Паркера.



Конрой Ву

Головореза Конроя, который дольше других принюхивается в главному герою, озвучил Робин Шу — Лю Кан из знаменитой экранизации Mortal Kombat (1985). После «Смертельной битвы» и ее сиквела хороших ролей у Робина практически не было. В 2006-м он сыграл в еще одном фильме по игре, ужасном DOA: Dead or Alive, а потом и в еще более отвратительном Street Fighter: The Legend of Chun-Li. Сейчас Робин Шу снимается в уже третьем по счету фильме серии Death Race.

Sleeping Dogs — первый опыт актера в озвучке игр. Надеемся, что не последний: Робину явно не везет с кинокарьерой, а Конрой в его исполнении получился крайне эмоциональным и харизматичным.

Вивьен Ли

С ролью популярной певицы (и по совместительству дорогой проститутки боссов триад) Вивьен Ли прекрасно справилась знаменитая голливудская актриса Люси Лью, звезда таких фильмов, как «Ангелы Чарли», «Шанхайский полдень» и «Убить Билла».

Сейчас красавица Люси вместе с коллегой по Sleeping Dogs Байроном Манном снимается в фильме «Джанго освобожденный» и сериале «Элементарно», современном переосмыслении Шерлока Холмса, где играет… доктора Ватсона!

Жанр
Action-adventure
Издатель
THQ
Разработчик
Vigil Games
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
darksiders.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно:
Quad Core 2,4 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

Легенда о Смерти DARKSIDERS II

Ян Кузовлев

Смерть из **Darksiders 2** вовсе не та, что наводит страх на добрую часть земного шара. Она никак не связана с жуткой историей про «четвертую печать», «иди и смотри» и «умерщвлять мечом и голодом, и мором и зверями земными» из откровения Иоанна Богослова. Всадники апокалипсиса по версии Darksiders не имеют ничего общего с библейскими, да и выдуманная эсхатология далека от христианской. Местная репрезентация Смерти скорее напоминает мультяшных музыкантов из группы **Dethklok** (правдивая, между прочим, история: главный герой Darksiders 2 засветился в эпизоде мультсериала **Metalapocalypse** на канале MTV, а это для прогрессивного человечества гораздо страшнее, чем следующий за новозаветной смертью ад). Черноволосый всадник невыносимо патлат и похож на нелепого Death-металлиста с обложки какого-нибудь канонического альбома.

Смерть и все-все-все

Так уж случилось, что апокалипсис настал чуть позже назначенного срока, человечество было полностью уничтожено, а высшие силы несправедливо обвинили в катастрофе Войну, героя первой части. Смерть с таким раскладом совсем не согласен и решает спасти брата, а заодно свободной рукой воскресить человечество.

Жанровая патетика обязывает всадника апокалипсиса к эпическим подвигам, но путешествие героя скорее напоминает сизифов труд. Первая треть игры, например, проходит за выполнением поручений могущественной расы Творцов (ребята сотворили небеса, преисподнюю, несколько разных миров и, собственно, вселенную). Всесильные германо-скандинавские исполины почему-то разговаривают с отчетливым шотландским акцентом и вальяжно наказывают Смерти: «Чтобы спасти человечество, всадник, убей десяток демонов, а потом наладь водопровод и отопление в нашей древней кузнице». Герой (на самом деле антигерой, но ладно), засмотревшись на своего кумира Кратоса, отвечает им язвительными ремарками, хотя, строго говоря, находится не в том положении; в данной ситуации он совсем не всадник апокалипсиса, а скорее снабженец — по велению больших дядь покорно скачет по живописным просторам, исследует руины и ищет могущественные артефакты.

Darksiders 2 доказывает, что даже Смерь может умереть.

Маска, грязные лохмотья, обилие черепов и металлических пряжек — Смерть явно косит под рок-звезду.

С появлением новых гаджетов и способностей навигация становится невыносимой. Сравнивать характеристики предметов далеко не так удобно, как, например, в Diablo 3.

В Darksiders 2 совсем не страшно ошибиться с прокачкой — в любой момент можно купить специальное зелье и перераспределить очки опыта.

Пункт назначения

Акценты в игровом процессе и стилистике несколько сместились. Первая часть в редкие минуты напоминала **The Legend of Zelda**, а все остальное время Война смачно отрывал ангелоподобным существам крылья, заливая стены кровью, — словом, брутальность зашкаливала за все мыслимые и немыслимые пределы. В Darksiders 2, как ни странно, царят более мирные настроения. Тон задается в самом начале, когда герой верхом на бледном призрачном коне смотрит сквозь пургу на ледяные скалы и далекую крепость. Впереди огромные пространства, наполненные секретами, а взамен предполагаемых смерти и разрушения — прекрасные пейзажи.

Подземелья вместо бесконечных коридоров или скучной череды сражений постоянно предлагают игроку решить какую-нибудь загадку или выполнить серию акробатических этюдов (Смерть намного подвижнее своего брата и, например, умеет бегать по стенам). Сложность задач постепенно возрастает с появлением новых гаджетов. С их помощью герой клонирует себя, проходит сквозь порталы и хватается за поверхности специальным крюком.

В Darksiders 2 нет прямолинейных квестов вроде «найди и используй артефакт», есть только муторные и многоступенчатые. Яркий пример: во втором акте для Повелителя костей нужно отыскать трех Мертвых лордов. Каждый лорд находится в отдельном подземелье, а один из них требует найти три души (с ними отдельные заморочки) взамен на согласие пойти с героем. Схема «собери что-нибудь из трех частей» может повторяться несколько квестов подряд, из-за чего собирать ключи и решать головоломки надоедает быстрее, чем того хотелось бы.

Смерть им к лицу

Когда дело доходит до драки, выясняется, что Смерть не сторонник прямолинейного подхода (хотя казалось бы). В отличие от Войны, новый герой изящно уворачивается от ударов, быстро бьет ручными косами и связывает атаки в нехитрые комбо, которые можно разнообразить использованием дополнительного оружия. В ход идет целый арсенал — перчатки с шипами и когтями, колоссальных размеров копья, огромные секиры и молоты. Разработчики не стали заморачиваться с балансом, приходится выбирать между чем-нибудь медленным и мощным либо скоростным и слабым. Важное отличие от оригинальной игры: из чудовищ и контейнеров теперь выпадает золото, оружие и броня («Смерть. Уничтожитель ящиков, поработитель ваз»). Ролевые элементы на этом не заканчиваются. Убивая монстров, герой растет в уровнях, постепенно учится некромантии и особо опасным атакам. Такое нагромождение игровых механик совсем не жалеет пользовательский интерфейс, и навигация по бесконечным вкладкам и меню способна, извините за каламбур, утомить до смерти. Хуже всего обстоят дела в PC-версии: чтобы использовать активные способности, приходится ставить игру на паузу, открывать круговое меню и вдумчиво выбирать, чем обрадовать очередного врага. Динамика от этого страдает самым непосредственным образом.

К этому моменту у вас уже должно было сложиться мнение об основных жанровых вдохновителях Darksiders 2. Ценители и эстеты могут задрать нос и сказать, что игра безыдейная, что все это мы уже видели в карамельном **Kingdoms of Amalur** или **Prince of Persia**, а сбор лута понятно из какой игры только добавляет суетливый микроменеджмент. Структура и головоломки взяты у The Legend of Zelda и почти дословно повторяют оригинал — прицельно бросать бомбы и путешествовать во времени нам приходилось не раз и не два. Все это более или менее так, игра многое заимствует у именитых серий, но удивительное дело — итоговый результат не кажется разнородным. Первое впечатление при этом может быть резко отрицательным: зачем нужна сборная солянка из нескольких игр? Почему стоит играть в The Legend of Zelda с персонажем из **Soul Reaver** и при этом заниматься акробатикой а-ля Prince of Persia? Спустя три-четыре часа впечатление меняется: «Черт, да это же игра мечты, здесь есть все!» Именно в многообразии заключается главная прелесть Darksiders 2. Это и эпическое приключение, и яростный экшен, и ролевая игра. Составные компоненты не идеальны, но вместе составляют уникальный микс.

■■■

Vigil Games добавили в свою игру немыслимое количество разных механик, в то время как любой другой современный разработчик отказался бы от подобной авантюры — слишком рискованно делать настолько комплексную видеоигру и распыляться на мелочи. В этом плане студия совершила подвиг. Здесь важно понимать контекст — сегодня крупных издателей интересуют только гарантированные продажи: **Ubisoft** жалуется на 95%-ный уровень пиратства на PC и грезит о переходе на free-to-play, акции **EA** и **Activision Blizzard** падают, да и **THQ** сейчас не в лучшей форме. На фоне мракобесия, творящегося в индустрии, идея позаимствовать интересные концепции и объединить их в одной игре выглядит самым настоящим нудом и приветом из прошлого. ■

Переиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Дождались?

Несмотря на смешение десятка разнообразных механик, Darksiders 2 получилась на удивление цельной и увлекательной игрой.

Геймплей ★★★★★★★★★★ 8
Графика ★★★★★★★★★★ 8
Звук и музыка ★★★★★★★★★★ 7
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ 7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Так затупились стрелы о сердце поэта, или Как уволить человека без веских причин

*Разработка **Darksiders 2** не обошлась без скандалов. Ксандера Дэвиса, дизайнера пользовательского интерфейса, внезапно уволили за несколько месяцев до выхода игры без объяснения причин. А когда состоялся релиз, выяснилось, что в титрах Ксандера не указали. Мы связались с Дэвисом, и он лично рассказал нам про конфликт интересов, проблемы молодых разработчиков и предательство коллег.*

Ксандер Дэвис.

«Когда я проходил собеседование на должность старшего дизайнера пользовательского интерфейса, то сразу заметил, что THQ, по сути, искала разработчика, который сможет повести за собой людей. Так и получилось. Мне пришлось заниматься не только интерфейсом, но также руководить командой из восьми человек. Требовалось привести все в порядок незадолго до релиза. В описании моей должности не было указано, что мне придется торчать в офисе до двух часов ночи, но я знал, что это моя миссия, мое призвание. Мы организовали процесс таким образом, что команда выполнила задачу в рекордные сроки, при этом успевая согласовывать работу с другими отделами. В течение тридцати дней мы переработали 27 элементов. У нас получился выверенный и гармоничный интерфейс. Самое важное здесь — логичность и интуитивность, если UI не обладает этими качествами, то, каким бы красивым он ни был, игроки не оценят. Основная задача дизайнера, на мой взгляд, в том, чтобы пользователь не замечал элементы интерфейса, чтобы они не отвлекали его от игры».

Я был готов и даже хотел преодолеть все трудности и завершить работу над интерфейсом для игры, которая мне нравится. Я добился поставленной цели. Потом выяснилось, что команду дизайнеров и разработчиков UI хотят уволить. Не дожидаясь сокращений, я начал общаться с рекрутерами, и меня приняли в другой проект, но большинство моих друзей вскоре остались без работы.

Не могу вдаваться в подробности, но информация о количестве уволенных есть в открытом доступе. Насколько я знаю, это около 60-70% персонала. Из Техаса я переехал в другую студию, а потом от бывших сотрудников узнал, что атмосфера в Vigil стала кошмарной. Многие решили саботировать рабочий процесс и уходили на трехчасовые обеды. Люди бежали из студии, словно крысы с тонущего корабля».

Ты выкладываешься на 1000% и достигаешь немыслимых результатов, а потом тебя выбрасывают на обочину

«После того, как моя команда капитально переделала интерфейс и предоставила рабочий прототип, продюсеры потребовали новый редизайн. Я прямо сказал, что они требуют свернуть горы и совершить невозможное за ничтожный срок. В ответ меня незамедлительно уволили и наняли нового человека, смешного мужчину, который все время расхаживал в ковбойской шляпе, «символизирующей уважение» к чему-то там (по его словам).

На Херба Элвуда сразу же взвалили ворох обязанностей. Это в какой-то степени раскрывает любопытную тактику издателей: уволить адекватного человека, исправившего кучу ошибок предшественников, и нанять вместо него человека, который, что называется, по-

Какая ирония, что, несмотря на трогательную и во всех смыслах грустную историю Ксандера Дэвиса, пользовательский интерфейс в Darksiders 2, мягко говоря, не очень.

обещал экскурсию на Луну в ракете без топлива. Херб, возможно, прекрасный дизайнер, но для меня ситуация выглядела крайне мрачно. Я представить не мог, зачем нужно было что-то менять в практически готовом UI.

Каково же было мое удивление, когда я увидел первые геймплейные видео из игры. Пользовательский интерфейс не был новым или переделанным. Он был моим. Но своего имени в финальных титрах я не обнаружил. Я задерживался в офисе до двух часов ночи, терпел неудобства и трудился, а теперь Vigil Games использует мою работу и даже не хочет этого признать. Причина моего увольнения — «неэффективность». Кто-нибудь выполнял мои обязанности лучше до или после увольнения? Нет. Я был профессионален и дипломатичен даже в условиях постоянного стресса и дедлайна. Разработка всей игры шла три-четыре года, я же организовал интерфейс за 30 дней. Мало кто сможет сделать работу в такой срок, а мне удалось. Такая вот неэффективность, друзья».

Меня, как в книге Паланика, окружали одноразовые друзья и одноразовые вещи

«Представьте себе выпускника колледжа. У него $75 000 долгов за обучение, и он страсть как хочет работать в индустрии. Это его мечта! Он всю жизнь готовился к этому, учился, сдал все экзамены с отличием, у него есть все навыки, чтобы получить желаемую должность. Знаете, как поступит с ним крупная студия? Вытрет его восторженным лицом пол. Одно время я даже был бездомным. После того как **Transformers: War for Cybertron** ушла на золото, меня сразу же уволили. В игру было вложено огромное количество сил. Ярко-оранжевая наклейка на коробке гласит «9/10 от IGN». Поклонники вселенной в восторге. А я бездомный.

Ты выкладываешься на 1000%, делаешь свое любимое дело и достигаешь немыслимых результатов с рекордной скоростью, а потом тебя выбрасывают на обочину. Ни компенсации, ни друзей — никакой поддержки. Невольно начинаешь задумываться о смысле жизни. Я работал над многомиллионным блокбастером, а сам год спал на надувном матрасе и месяц за месяцем менял съемное жилье. Меня, как в книге Паланика, окружали одноразовые друзья и одноразовые вещи. Учишься быть одиноким. Работа над видеоиграми напоминает заключение в концентрационном лагере. Забудьте о семье или покупке дома. Ваша вторая половинка сойдет с ума. Если уж и связывать свою жизнь, то только с видеоиграми.

Бывшие коллеги не раз пытались и пытаются меня дискредитировать. Я даже подозреваю, что была запущена специальная социальная акция с целью унизить меня. С другой стороны, меня поддержало множество разработчиков, они благодарили меня за то, что я не побоялся говорить о темных сторонах нашей индустрии. Я рад, что смог привлечь внимание к тому, что многих специалистов, поработавших над Darksiders 2, намеренно выкинули из титров.

Желание выговориться, конечно, причинило мне много вреда, но и придало необходимых душевных сил. Мне все еще горько и обидно, что со мной так обошлись, но я стараюсь не думать об этом». ■

Артем Комолятов

Автор «Игромании»

После выхода первой Darksiders я долго не мог понять, почему весь свет мировой игровой журналистики так старательно воротит от нее нос. Главная претензия критиков заключалась в том, что Vigil Games понатырили всяких прелестей из других игр, пришили все это к своему экстравагантному видению библейского Апокалипсиса, ничего своего не придумали, сложили ручки и начали ждать оваций. Мне же, признаться, было совсем не стыдно Vigil Games аплодировать: по-моему, для того, чтобы скопировать чужие идеи и заставить их работать вместе в совершенно другой игре нужен немалый талант.

Тем, кто ругает сиквел за рецидив списывания, мне бы хотелось кое-что напомнить. У серии Portal нет монополии на головоломки с порталами. У **God of War** — на огромных боссов и зашкаливающую брутальность. У Legend of Zelda — на лошадей и большие уровни-головоломки. У Prince of Persia — на лихую акробатику. Поэтому если Vigil Games творчески переосмысливает чужие наработки и органично встраивает в свою игру, презрительно цокать язычком и показывать на нее пальцем — по меньшей мере глупо.

На всякий случай: я прошел Darksiders 2 за тридцать с небольшим часов. Теоретически ее можно пробежать куда быстрее, но мне хотелось излазить ее всю вдоль и поперек — собрать все возможные тоукены, прирезать всех необязательных боссов, открыть все хранилища Вульгрима и так далее. И знаете что? Я не жалею ни об одной секунде потраченного на Darksiders 2 времени.

Дмитрий Ежов

Автор «Игромании»

Превосходство Darksiders 2 над оригиналом заметно уже в первые полчаса после вступления. Игра 2010 года была компетентным дженерик-слэшером, где закованные в сталь бугаи разносили к чертям Нью-Йорк, а главный герой только и делал, что кидался такси и разевал рот в свирепом крике. Сиквел же с ходу погружает игрока в свою богатую мифологию: минимум животного безумия, искристый сказочный мир и много болтовни с его обитателями (опять же, к слову, серьезными бугаями).

Вскоре, правда, начинается ни дать не взять первая часть: под героем по имени Смерть материализуется верный конь, и герой скачет на нем куда-то в катакомбы, где бьет монстров и разыгрывает сценки, заставляющие вспомнить об **Oddworld**. Как и два года назад, библейские мотивы уползают в сторону, стоит только появиться на экране брутальному пейзажу невероятных масштабов: в первой части поражала исполинская пустыня, в Darksiders 2, в свою очередь, забываешь дышать при виде ледяных просторов; сразу возникает мысль, что внятная история Darksiders просто ни к чему, ведь у тебя есть огромный мир для исследования.

Но это не так. Из одних лишь молчаливых путешествий по карте, физических головоломок и драк нормального приключения не получилось — плотность событий слишком низкая. Играть хоть и приятно (технически Darksiders 2 намного лучше оригинала), но постоянно не покидает ощущение какой-то идейной пустоты. В целом эмоции — точь-в-точь как от провальной и уже забытой многими **Too Human**. Даром, что с оценками в мировой прессе Darksiders 2 повезло сильно больше.

Илья Янович

Редактор «Игромании»

Первая часть Darksiders была очень смелой игрой по двум причинам. Причина первая, понятная и приятная: она похожа сразу на все слэшеры поколения разом, копируя элементы дизайна, приемы, уровни, врагов, анимации и общий темп известных хитов. Так работают почти все, с позволения, продукты поп-культуры, и стыдиться тут нечего. Хотя мне такая каша напомнила дилогию о Бэтмене от Rocksteady, которую я тоже воспринимаю не без труда: все вроде бы профессионально, красиво и ровно, но куда конкретно смотреть и чем именно наслаждаться — мне не очень понятно.

Причина вторая, совершенно непростительная: по структуре Darksiders зачем-то утрамбовали в довольно вялую пародию на The Legend of Zelda, и так нагло и бездумно, без понимая сути, «Зельду» еще никто не копировал. Все эти головоломки и исследования подземелий, оформленные, конечно, без фирменного Nintendo-очарования, тут низведены до уровня рутины из какой-нибудь третьесортной немецкой RPG. Все прочее время крашеный мужлан в сатанинских балахонах изображает Кратоса, и это тоже получается не особенно убедительно.

Собственно с Darksiders 2 у меня разговор был короткий: включил, посмотрел, что ничего не изменилось, наслушался от друзей про «еще больше подземелий и барахла» и выключил. Больше не включу.

Александр Пушкарь

Главный редактор «Игромании.ру»

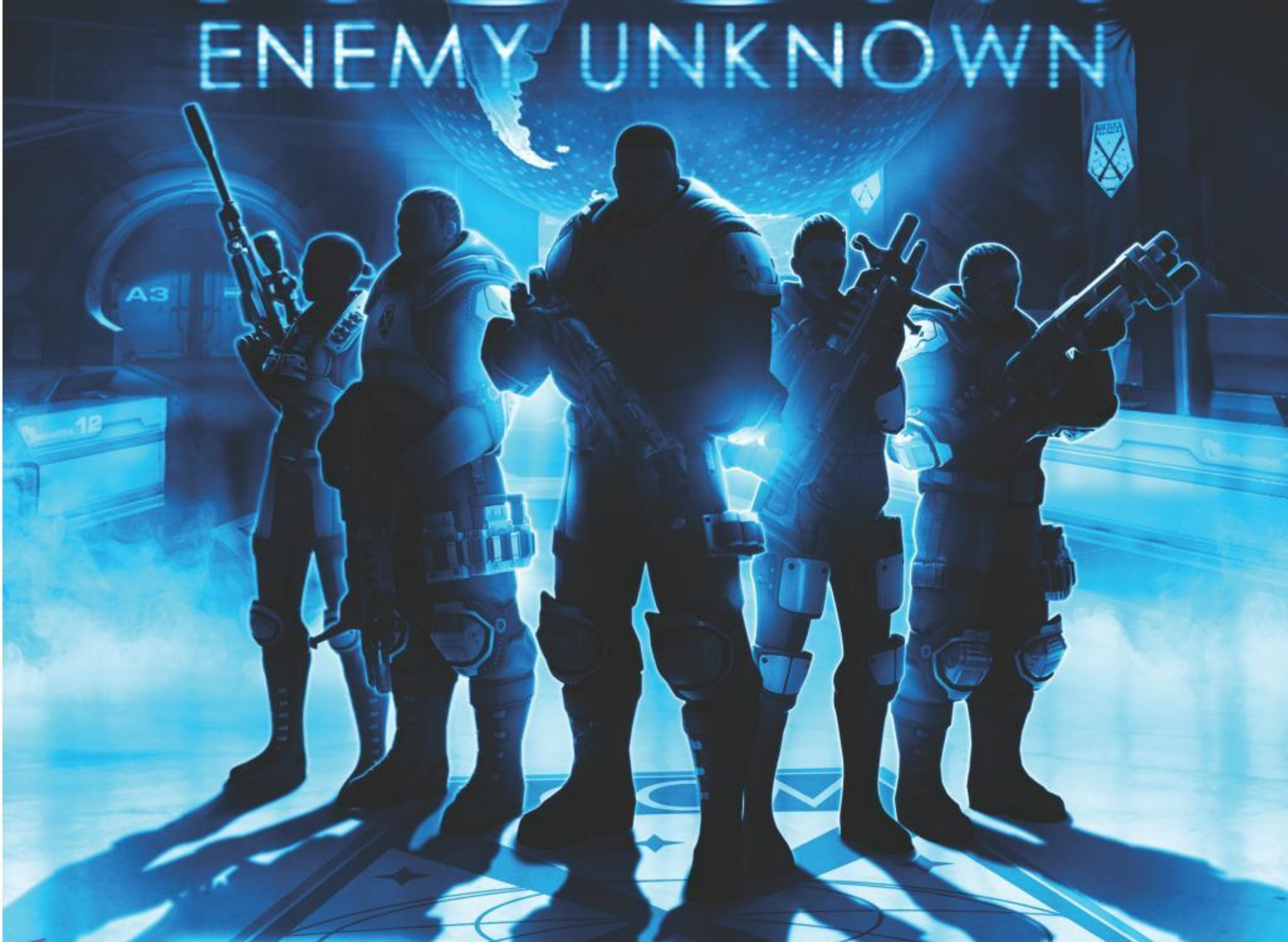
Наверное, я совсем не избалован хорошими слешерами, потому что Darksiders 2 проходил запоем. Главный герой тут — на редкость обаятельное хамло, которого побаиваются даже союзники. Сквозь полчища врагов Смерть прорывается легко и непринужденно — в отличие, скажем, от переполненного маскулинностью Кратоса, который аж звенит от напряжения при каждом действии. И выглядит он солидно — не прилизанный хлыщ, как Данте, а сплетенный из одних жил широкоплечий бугай, эдакая ожившая мумия Шварценеггера с жутковатой маской, скрывающей лицо. Наблюдать как он скачет с колонны на колонну или вгоняет в легкую панику собеседников в диалогах — одно удовольствие.

К тому же игра отнюдь не ограничивается одними лишь боями да акробатикой. Ролевая система, инвентарь, побочные квесты, поиск секретов… Разработчики начинили Darksiders 2 всем, чем только могли, превратив из обыкновенного слешера в *почти* ролевую игру с огромным миром, который интересно исследовать.

Мне очень понравилось.

ВЫ НАША ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

XCOM
ENEMY UNKNOWN



РЕКЛАМА

BEST OF E3 2012 NOMINEE

BEST OF SHOW

12-10-12

WWW.1C-SOFTCLUB.RU

18+

PlayStation 3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM FIRAXIS GAMES 2K GAMES

© 1994-2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Firaxis Games, XCOM, and XCOM: Enemy Unknown, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

RESIDENT EVIL

Антология «4 в 1»

Жанр
Экшен
Издатель/
разработчик
Capcom
Мультиплеер
Интернет
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
residentevil.com/6

Илья Янович

В прошлом номере, публикуя отчет после прохождения десятичасовой превью-версии **Resident Evil 6**, мы пытались донести важную мысль: в игре столько контента, что это даже немного сбивает с толку. Но если внимательно изучить сегодняшнее состояние индустрии, а также список игр, в которые мы с вами будем играть в конце этого года и начале следующего, то легко заметить, что такие масштабы — скорее правило, чем исключение.

Буквально за сутки до того, как мы написали эти строки, по новостным лентам разлетелось высказывание Алекса Хатчинсона, главы разработки **Assassin's Creed 3**, где он с грустью констатирует, что его игра — едва ли не последний динозавр, дорогой и всеобъемлющий AAA-проект в эпоху проходной мелочи. Мистер Хатчинсон, конечно, лукавит, потому что именно сейчас, на закате поколения, от больших и комплексных игр отбою нет.

От классических зомби герои фильмов и игр десятилетиями прятались, забравшись куда-нибудь повыше, но в Resident Evil 6 такой трюк не проходит.

Зомби, сохранившие человекоподобный облик, порой так грамотно маскируются, что с ходу и не поймешь, живой человек перед тобой или нет.

Вместо вездесущего Вескера тут теперь вот этот мужчина. Раздражающие солнечные очки не носит, зато корчит мерзкие рожи.

Еще секунду назад мужчина, которому внезапно снесло полтела, производил впечатление добропорядочного гражданина.

Dishonored, **Tomb Raider**, **Epic Mickey 2** — это так, первое, что приходит в голову.

Но даже на их фоне Resident Evil 6 казалась какой-то совершенно необъятной. Каждая конференция, каждая демонстрация, каждый новый ролик были посвящены чему-то новому. Авторы показывали экшен, авторы показывали хоррор, авторы показывали взрывы, авторы показывали разных героев, разные механики и разные ситуации. Всего разного было так много, что возникал невольный вопрос: а как все это они вообще собираются связать в одну игру? Оказалось, что никак.

Пятна крови

События Resident Evil 6 разворачиваются в ближайшем будущем, в 2013 году, когда весь мир узнает правду о том, что 15 лет назад правительство бросило на Раккун-Сити ядерную бомбу, чтобы не дать распространиться инфекции, превращающей людей в зомби. Не то чтобы это повлекло какую-то глобальную панику, но тут вмешались террористы: в игре действуют сразу несколько секретных организаций, включая, конечно, «Амбреллу» (вернее, ее неореинкарнацию), которая никак не может бросить свои опасные эксперименты.

Всплески крупной зомби-активности наблюдаются сразу в нескольких точках планеты, причем в этот раз в ход идут сразу все твари, какие только существуют в рамках серии, — и быстрые зомби, и медленные зомби, и те, у кого в крови вирус, и те, у кого к спинному мозгу присосался паразит, и летающие миноги, и взрывающиеся гнойные монстры, и даже какие-то технологичные мутанты, облаченные в суперкостюмы. Досталось на орехи даже президенту США, который подгнивает сразу после пролога.

В игре три основных героя, и каждый занят своими локальными проблемами. Леон Кеннеди работает бок о бок с Еленой Харпер, бойкой дамой из администрации президента, которая попутно пытается спасти давно и успешно зараженную, кажется, всеми возможными вирусами и паразитами сестру. Крис Редфилд, оторвавшись от бутылки, воссоединяется со своим давним другом и напарником Пирсом, и вместе они сражаются на стороне отряда B.S.A.A., специально созданного для того, чтобы отражать атаки биологических террористов.

Джейк Мюллер, обаятельный раздолбай с повадками Данте из **Devil May Cry**, вообще не совсем понятно как влипший во всю эту историю, на первой минуте кампании знакомится с Шерри Биркин, которая не появлялась в номерных частях сериала со времен **Resident Evil 2**. С тех пор девушка, конечно, подросла, посмелела, обучилась боевым искусствам и теперь успешно работает на правительство, а не только истерично визжит при виде зомби, как раньше. Разумеется, если вы предпочитаете играть в кооперативе (а по-другому мы бы и не советовали!), вашему другу придется исполнять роли вышеназванных напарников.

Когда заканчиваются истории всех центральных героев, открывается мини-кампания за наемницу Аду Вонг, которая, конечно, долго куда-то пробирается и что-то пытается разузнать, попутно наблюдая со стороны за всеми героями и изредка вмешиваясь в их злоключения. Связной — загадочный мужчина по фамилии Симмонс, который, потирая свою бородку-эспаньолку, строит какие-то злодейские планы (в сущности, подменяет Альберта Вескера, который давно уже всем надоел).

Кишка толста

Основная механика Resident Evil 6 — то, как герои двигаются, стреляют, дерутся, лечатся, — в сущности своей мало изменилась со времен **Resident Evil 4**, но претерпела в случае с каждым отдельным персонажем некоторые удивительные мутации. Так, Леон после заварушки в испанской деревне обучился некоторым новым рукопашным приемам (хотя и запыхивается теперь в два счета), быстрее целится и быстрее давит на курок. Ускорился и Крис, который теперь действует как настоящий спецназовец, а не как последняя рохля из пятой части (во многом потому, что научился и ходить, и стрелять одновременно, равно как и все остальные).

У Джейка есть несколько дополнительных кунг-фу-приемов, он ловко перепрыгивает через ограды, сигает по специальным балкам, предпочитает легкие пистолеты-пулеметы и хорошо обращается со снайперской винтовкой. Ада (а также, кажется, ее клоны; но мы вам ничего не говорили!) предпочитает вообще практически

Колхозники в Resident Evil 4 пользовались разве что холодным оружием, но некоторые зомби из шестой части не брезгуют и огнестрельным.

Только в кампании за Леона игра моментами все еще напоминает тревожный хоррор.

не вмешиваться в крупные заварушки, аккуратно убивать всех со своего футуристического арбалета, ползать по шахтам и подходить к врагам исключительно со спины.

Возможно, геймплей Resident Evil 6 легко можно назвать слишком старомодным или даже грузным и неудобным, но все сполна искупается миссиями и ситуациями, которых, не откажешь, действительно много. Авторы сбросили в импровизированный блендер вообще все уровни и сцены, какие только были в Resident Evil (включая спин-оффы), помножили на сто и залили зажигательной смесью. Герои скачут по крышам, герои сражаются в застенках лаборатории, герои бегают по узким хорватским деревушкам, исследуют катакомбы, дерутся с двадцатиметровыми чудовищами, и все это — почти без перерывов на отдышаться.

Фирменной тактической меланхолии Resident Evil 4 тут, конечно, нет и в помине, но об этом, честно говоря, не особенно жалеешь. Вокруг постоянно что-то пульсирует, чавкает, сочится гноем или, по крайней мере, горит ярким пламенем. Когда герой в последнюю секунду хватается за руку напарника, пока под ногами рушится пол, когда вы с последнего патрона убиваете какого-нибудь приставучего гада, который уже повалил вас на землю, или за мгновенье до локального апокалипсиса погружаетесь в спасательный автобус, кажется, что сердце вот-вот выскочит из груди.

Вопреки обыкновению, самые опасные твари тут — не те, которые отращивают больше всего страшных щупалец. Настоящее веселье начинается, когда на сцену выходит Устанак (с хорватского — восставший), здоровый спецназовец-мутант со слоновьей кожей, который крушит стены своей бионической рукой и, надо полагать, символизирует перерожденного Немезиду из Resident Evil 3.

Последняя ошибка резидента

Если нарезать лучшие моменты из Resident Evil 6 и склеить единым куском, по объему получится типичный современный экшен на 4-5 часов. Если честно, авторам так и стоило сделать, потому что никакого нарративного стержня в игре нет вообще. Нет злодея как такового, нет какой-то сквозной интриги, нет кульминации, в конце концов. Кампании — практически полностью изолированные друг от друга сюжетные ветки, в конце каждой из которых вы сражаетесь с грозным монстром, а потом… смотрите заключительные титры!

В итоге, хотя по факту ты прошел три вроде бы все такие из себя самостоятельные игры, создается ощущение, что не прошел ни одной. Нет никакого темпа и структуры, только бесконечное мочилово, которое, конечно, чудесное, но в 2012 году создатели видеоигр давно уже научились связывать набор экшен-сцен какой-то единой нитью.

Больше всего это похоже на пиратскую сборку «три с половиной игры в одной», причем за полноценное выступление сойдет разве что кампания за Леона, все остальные заметно скромнее по продолжительности и накалу страстей. В итоге на миссии за Аду, которые, по словам разработчиков, вроде как призваны были связать все это безумие воедино, почти не остается сил, тем более что ничего они на самом деле не связывают, только сильнее запутывают.

■■■

По итоговым ощущениям, Resident Evil 6 чем-то напоминает давно ставшие невменяемыми экранизации Пола Андерсона: вроде бы вокруг знакомые рожи и декорации, но что, как, зачем и почему — непонятно. За тем, конечно, исключением, что даже густого экшена у Андерсона много лет уже никто не видел, а вот в игре его — в избытке, на пять фильмов хватит. Ситуация, в общем, ровно такая же, что и с **Max Payne 3**: стрелять очень интересно, а вот следить и разбираться в том, что происходит вокруг, — не очень.

Шестая часть на две головы ярче и разнообразнее клаустрофобической пятой, но про последнюю мы в свое время писали: «Resident Evil 5 проваливается там, где игрок решает, великая перед ним игра или просто проходной блокбастер». Resident Evil 6 спотыкается точно на таком же испытании. Это очень хороший сезонный экшен, явный хит продаж и даже потенциальный фигурант в какой-нибудь номинации в наших «Итогах года». Но правда в том, что десять минут Resident Evil 4 стоят всех двадцатичасовых ужимок всех четырех героев игры, вместе взятых. ■

V Реиграбельность
X Классный сюжет
X Оригинальность
V Легко освоить

Дождались?

Впечатляющий, хотя и хаотичный экшен про зомби, по качеству расположившийся аккурат посередине между Resident Evil 4 и Resident Evil 5.

Геймплей: VVVVVVVVXX 8
Графика: VVVVVVVVXX 8
Звук и музыка: VVVVVVVXXX 7
Интерфейс и управление: VVVVVVVVXX 8

Рейтинг

8,0

Отлично

КОНЪЮНКТУРА ВО БЛАГО

Илья Янович

Игровую индустрию легко обвинять в вопиющей, неприкрытой конъюнктуре — чем нередко и пользуются скандалисты со стороны, пытающиеся убедить всех, что медиапродукт про кровь и сиськи по определению не может считаться искусством (ведь настоящее искусство и пытаться не должно кому-то обязательно понравиться). Resident Evil 6 в этом смысле — вроде бы довольно показательный пример. Четыре кампании в игре — это, конечно, совсем не попытка задержать в игре подольше тех людей, которые ее уже купили, тем более что самые шумные аналитики вроде Майкла Пахтера не устают повторять, что выпускать слишком длинные игры вредно. Это лишь способ привлечь к игре как можно больше народу, знакомого хоть с чем-то под маркой Resident Evil. Атмосфера глобального зомби-апокалипсиса напоминает фильмы Андерсона, компания за Леона Кеннеди — вторую и четвертую части попеременно (да и Шерри Биркин вернули явно для того, чтобы угодить старым поклонникам), перекаченный Крис Редфилд и его спецназовские будни — реверанс в сторону самой свежей и самой коммерчески успешной Resident Evil 5, а много взрывов и спецэффектов, чего раньше в серии почти не было, — простое желание бросить пыль в глаза среднему потребителю экшенов.

Но, на мой взгляд, то, что большая часть игры проходит в стиле «по многочисленным просьбам телезрителей», — это как раз показатель, что индустрия чувствует себя хорошо. Игровой рынок все еще во многом опирается на довольно замкнутую субкультуру, пусть и разрослась она до каких-то неприличных размеров. Именно опытные, хардкорные игроки, которые глубоко увлечены своим хобби, определяют, какие игры завтра лягут на прилавок. Только вдумайтесь: сегодня самые популярные игры, самые продаваемые игры и самые высоко оцененные критиками игры — это более-менее одни и те же имена. На фоне того, что самые большие тиражи — у Донцовой, самые большие залы — у Бибера, а самые большие сборы — у «Мстителей», это совершенно уникальная ситуация, которой нет ни на одном другом медиарынке, и ее нужно ценить. Сейчас на ваших глазах рождается настоящая видеоигровая классика, хотя пока мы этого и не понимаем.

Такая ситуация не только способствует росту и здоровью индустрии, но и просто удобна для конечного потребителя. Для того, чтобы эстетствующий киноман сегодня жил с чувством полного удовлетворения, ему нужно подробно изучать какие-то секретные фильмографии полуподпольных иранских режиссеров или как минимум не пропускать ни одной премьеры «Санденса», которые до массовых кинотеатров, занятых «Новым Человеком-пауком», добираются с жутким скрипом. Человеку же, глубоко увлеченному видеоиграми, нужно лишь зайти в ближайший специализированный магазин, и вот они — лучшие игры года, все на одной полочке. Когда игровые системы все-таки доберутся до каждой семьи и каждого дома, а хардкорщики перестанут быть «лидерами мнений» в своих соцгруппах, ситуация может кардинально поменяться. Так что ловите момент. ■

Global Offensive 2012

CS GO

ЖАНР
Сетевой шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Valve
РАЗРАБОТЧИКИ
Valve
Hidden Path Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
counter-strike.net

НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i3 3 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

МАКСИМ ИВАНОВ

КАК В ПЕРВЫЙ РАЗ

Нравится вам это или нет, но именно **Counter-Strike**, а не гениальные художественные эксперименты Дженовы Чена, является одной из визитных карточек мира видеоигр. Любой, даже самый далекий от виртуальных развлечений человек хоть раз да слышал легендарное «Go! Go! Go!» в прокуренном компьютерном клубе или комнате непоседливого сына. Counter-Strike завоевал народную любовь и статус киберспортивной иконы в первую очередь благодаря простому, но в то же время глубокому геймплею. В отличие от многих других сетевых шутеров, в CS первейшие роли играют сноровка, безукоризненное знание карт и, конечно же, опыт. Именно поэтому анонс **Global Offensive**, современного *мультиплатформенного* ремейка старой доброй «Контры», вызвал у фанатов столько опасений — не пойдут ли в **Valve** на упрощение механики в угоду современный аудитории? К счастью, обошлось. Global Offensive совместил в себе лучшие черты 1.6, **Source** и даже некоторых любительских модификаций. Вот только вопрос, нужен ли нам старый новый Counter-Strike, остался открытым.

ПАЦАНЫ, ЗАХОДИМ, Я СОЗДАЛ!

Спешим успокоить PC-игроков: одновременный выход на приставках почти не повлиял на механику игры. Даже те, кто последний раз брал в руки виртуальное оружие лет десять назад, почувствуют себя в своей тарелке. Создатели остались верны классической формуле, геймплейных нововведений в GO — минимум. На знакомых картах кое-где появились дополнительные проходы и исчезли некоторые ящики, физика стала чуть более реалистичной (персонажи медленнее бегают, «калашников» больше не бьет на всю локацию и т.д.), оружие теперь выбирается при помощи колеса с не слишком удобной навигацией (единственный заметный след мультиплатформенности). Вот, в общем-то, и все.

Команд в Global Offensive по-прежнему две: доблестный спецназ и плохие террористы. Никакого разделения на классы, игрок сам выбирает, что взять с собой в новый раунд — снайперскую винтовку или дробовик. В этот раз разработчики упразднили даже выбор внешности, модельки персонажей меняются автоматически в зависимости от карты.

Каких-то существенных различий между сторонами нет, отличаются лишь отдельные виды оружия и поставленные задачи. В зависимости от карты террористы либо захватывают заложников, либо устанавливают бомбу на так называемом планте (специальный минируемый участок), а контры, соответственно, пытаются им помешать.

Матчи проходят приблизительно по одной схеме. Вы появляетесь в точке возрождения, покупаете оружие, броню и гранаты, а затем бежите зачищать уровень от неприятелей. В Counter-Strike новичкам всегда приходилось тяжело, и Global Offensive — не исключение. Даже нуд-

Игра заметно похорошела. Придраться можно разве что к немного дерганой анимации.

Стычки в Global Offensive превращаются в настоящее побоище — кровь брызжет во все стороны.

Система подбора матчей стала гораздо удобнее. Буквально пара секунд, и вы в игре.

После мультиплеерных просторов Battlefield на узеньких картах Global Offensive даже как-то неуютно.

ный туториал и новый казуальный режим, в котором не нужно платить за броню и инструменты из набора начинающего сапера, не сделали GO хоть чуточку гостеприимней.

В игре все так же нельзя приближать прицел (исключение — снайперские винтовки), что доставит некоторые неудобства игрокам, пришедшим в CS из других сетевых боевиков. А целиться здесь нужно очень точно. Не попадешь ты — попадут в тебя; каждый промах существенно понижает шансы дожить до конца раунда.

В Global Offensive сохранились прострелы — особые места локации, через которые проходят пули. Простреливаемые зоны, разумеется, никак не обозначены, и найти их можно, только если знаешь, где искать. Ветераны с филигранной точностью определяют момент появления новичков за стеной и высаживают в бедняг всю обойму, доводя их до истерик в голосовом чате.

FIRE IN THE HOLE!

CS — шутер в первую очередь позиционный, поэтому многие с началом раунда не спешат бежать в самую гущу событий. Опытные игроки подсаживают друг друга на выгодные точки, с которых проще снимать врагов. Если кто вдруг не знает, подсадка — это когда один игрок садится на корточки, а другой запрыгивает ему на голову, используя товарища как платформу, чтобы забраться на недоступную другим высоту. Подсадки в CS — важнейший стратегический элемент, благодаря которому геймплей игры сильно отличается от других сетевых шутеров. Именно они и придают механике глубину и создают атмосферу настоящего соревнования, где важна не только скорость реакции, но и тактика. **Hidden Path**, люди, которым Valve доверила разработку Global Offensive, к сожалению, этого не уловили. По сравнению с 1.6 и Source количество подсадок и прострелов резко сократилось, что, конечно, не может не разочаровать преданных поклонников серии. Впрочем, эту досадную оплошность почти наверняка исправят патчами: GO отчаянно сражается за внимание киберспортсменов, а подобные упрощения едва ли придутся им по вкусу.

Помимо новых стволов (некоторые пришли на замену старым; например, Heckler & Koch P2000 вытеснил USP, а SIG SG 556 — Krieg 552), в игру добавили два типа гранат — зажигательную и гранату-обманку. Действительно полезной оказалась лишь первая, с ее помощью очень удобно выкуривать затаившихся противников из укрытия. Граната-обманка правдоподобно имитирует звуки выстрелов и, по идее, должна отвлекать врагов. Вот только соперники попадаются на подобную хитрость не так уж и часто, так что особого толку от нее нет.

Одним из самых заметных нововведений стали режимы «Уничтожение объекта» и «Гонка вооружений», основанные на известной модификации GunGame (эта же идея была использована в дополнении **Close Quarters** для **Battlefield 3**). В «Гонке вооружений» за убийство противников вы получаете все более и более мощные стволы. Начинается раунд с обычных пистолетов, а далее в руки попадают дробовики, автоматы и винтовки. На десерт — золотой нож, самое последнее оружие. Побеждает тот, кто первый им кого-нибудь зарежет. В «Уничтожении объекта» все с точностью наоборот: с каждым фрагом вы получаете все более слабое оружие. Режимы получились веселые, но проходят на не самых удачных картах. На нижние уровни некоторых локаций никто вообще не спускается, а враги из-за небольшого размера уровней и отсутствия дополнительных проходов почти всегда бегут по одному и тому же маршруту, из-за чего большинство сессий похожи друг на друга. Еще один неприятный момент — криво расставленные точки возрождения. Крысятничество из CS никуда не делось: не успеваешь появиться, а тебя уже обстреливают со всех стволов. В результате быстрее всех золотой нож получает тот, кто первым обзаведется приличным оружием и добежит до зоны респауна противников.

■ ■ ■

Global Offensive оставляет крайне неоднозначные впечатления. С момента выхода оригинального Counter-Strike прошло уже более тринадцати лет. За это время сетевые шутеры сильно изменились, и только «Контра» осталась там же, где и была. Да, ее механика глубже и сложнее, чем механика **Call of Duty** или Battlefield, но на их фоне творение Valve и Hidden Path выглядит попросту архаично и… бедно. CS даже не пытается быть современным. В 2012 году уже недостаточно просто вытряхнуть игроков на тесную карту и раздать им оружие. Их нужно удивлять, развлекать. В прошлом году Battlefield 3 подарил нам немало новых эмоций: мы управляли боевой техникой, разносили пушечным выстрелом склады и засекали снайпера по отблеску прицела. GO же попросту давит на ностальгию и предлагает программу десятилетней давности. Преданные фанаты, скорее всего, так и останутся верны версии 1.6, равно как и большинство киберспортсменов (слишком многое Hidden Path еще только предстоит доделать). Новой же аудитории Global Offensive вряд ли будет интересен, когда на рынке полно других, более впечатляющих развлечений. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Качественная реинкарнация легендарного Counter-Strike с новым оружием, дополнительными режимами и перелопаченными уровнями.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»

НО НЕ ЛОМАЙ

СТРОЙ, ИЗМЕНИЛСЯ COUNTER-STRIKE?

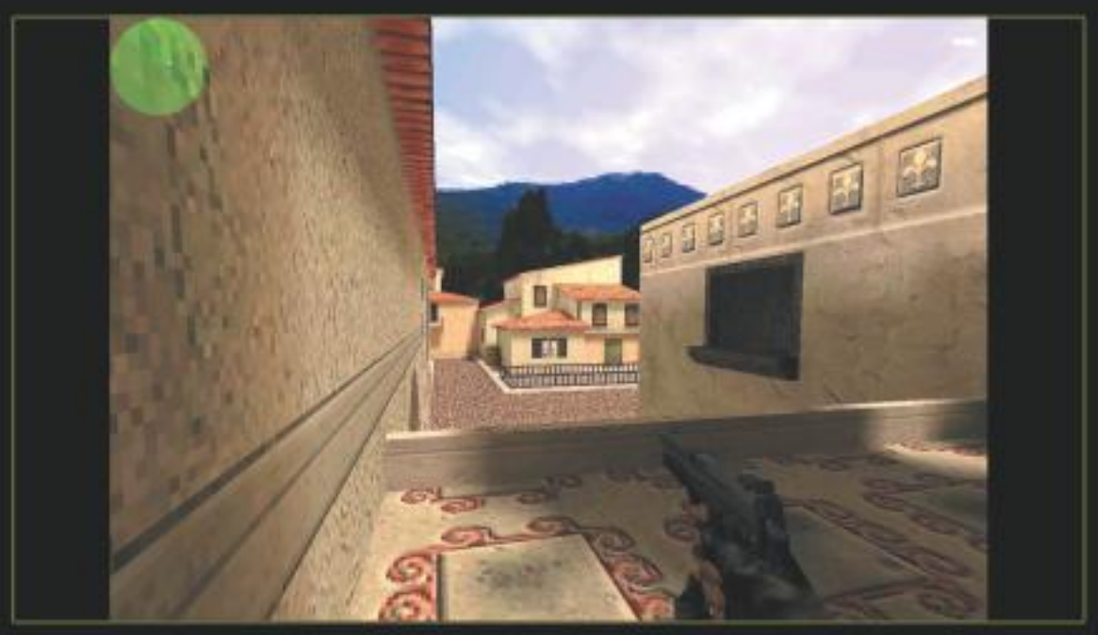
Фанаты Counter-Strike — люди весьма консервативные. Любое отклонение от привычной формулы для них равносильно богохульству. Оригинальная игра была идеально работающим механизмом, который разбирали по винтикам в бесконечных гайдах и мануалах. Valve пыталась развивать сериал, но без особого успеха: сделанный с упором на однопользовательскую кампанию **Condition Zero** многие восприняли как злую шутку и предпочли поскорее о нем забыть. Source и вовсе казался чем-то кардинально другим, даже чужеродным. Ремейк не завоевал и десятой доли популярности 1.6 — несмотря на то, что по тем временам графика и физика в игре были на очень высоком уровне.

В 2012 году ситуация повторилась. Новая часть серии вновь разделила фанатов на два лагеря: консерваторов, которые не спешат радоваться изменениям, и прогрессивных игроков, уверенных в светлом киберспортивном будущем Global Offensive.

Так кто в итоге прав? Действительно ли механика GO отполирована так же, как и механика бессмертной 1.6, или все это досужие выдумки? Мы специально не стали нагружать обзор лишней информацией и превращать его в сухую выжимку фактов, а сделали отдельный материал для старых поклонников Coun-ter-Strike о подробностях разработки и самых важных отличиях старой и новой игр серии.

РАЗРАБОТЧИКИ

В прошлом Valve уже поручала разработку Counter-Strike другим студиям — над Condition Zero трудились целых три сторонних команды. Global Offensive позиционировался как возрождение серии, потому решение отдать проект в руки малоизвестной компании многим показалось сомнительным. Однако Valve и Hidden Path и раньше работали вместе. Студия участвовала в создании моделей для **Left 4 Dead 2**, а с середины 2010 года занималась выпуском новых патчей для Source. Положительная реакция аудитории на последние обновления не ускользнула от внимания создателей Half-Life: продажи внезапно стали расти вверх, что довольно необычно для игры восьмилетней давнос-



ти. Так что выбор был очевиден. Да и, как отшучиваются сами разработчики, офис Hidden Path находится прямо за углом, так что из Valve в любое время можно лично проконтролировать, на что уходят деньги Гейба.

ФИЗИКА И ОРУЖИЕ

В Valve не раз говорили, что хотят вернуться к истокам, но на деле Global Offensive ближе к игре 2004 года, чем к старой доброй 1.6. Игрокам, которые перейдут на GO «напрямую», минуя Source, местная физика покажется довольно странной. Движения бойцов стали чуть более скованными, неуклюжими, даже грузными, из-за чего заметно снизилась динамика боя, эффективность стрейфа и расприжек. Не порадует ветеранов CS и то, что далеко не на все уступы можно запрыгнуть. То есть выступающая поверхность есть, а залезть на нее нельзя. И все из-за таинственного невидимого барьера! Это особенно сильно разозлит тех, кто раньше активно пользовался подсадками. Гневные вопли «а вот в 1.6 такого не было» в данном случае вполне справедливы. Такого безобразия там и вправду не наблюдалось.

С баллистикой в новом Counter-Strike чуть лучше, но и тут есть к чему придраться. Автомат Калашникова потерял свою дальнобойность, а M4A1 теперь практически бесполезен даже на ближних дистанциях. Контролировать его во время стрельбы невероятно трудно, разброс — мама не горюй: пули летят куда угодно, кроме цели. Зато знаменитая снайперская винтовка AWP стала даже эффективней — одного выстрела хватает, чтобы любой противник упал замертво (в оригинале враг, одетый в броню, мог выжить). Даже новомодный эффект размытия при беге с включенным прицелом не мешает завоевывать один фраг за другим. Все пистолеты, кроме USP, остались на месте и ведут себя как прежде.

КАРТЫ

По сравнению с Source карты претерпели в основном косметические изменения: de_aztec почти не изменилась, только прямому проходу под мост с точки возрождения террористов теперь мешает решетка, что не так уж и сильно влияет на баланс. С другими локациями разработчики позволили себе чуть больше вольностей. В de_nuke убрали метро, забетонировали парочку коридоров, а заодно перекрыли удобный проход на нижний плант. Чтобы заложить бомбу, террористам теперь приходится идти в обход через рампы или вентиляцию, что значительно облегчает задачу играющим за спецназ. На de_inferno пропала знаменитая скрипящая решетка, зато на ржавый автомобиль во дворе взгромоздили деревянную фанеру, за которой в случае чего можно укрыться. До основания перелопатили de_dust. Мы, признаться, не сразу узнали в ней прежние очертания. На карте появились новые проходы, а в центре, на выходе из туннеля, проложили мостик для быстрого перехода на плант B.

■■■

Valve и Hidden Path активно сотрудничают с сообществом, вносят изменения и не забывают о модах, одной из главных причин популярности предыдущих частей серии. Владельцы PC уже могут оценить обновленную версию знаменитого Zombie Mod, а в ближайшее время для игры выйдут и другие модификации.

Пока не ясно, станет ли Global Offensive официальной киберспортивной дисциплиной, но из бессрочного отпуска уже вышли такие ветераны CS, как Рафаэль «cogu» Камарго, Йоона «natu» Леппанен и Кристофер «Tentpole» Нордлунд. Конечно, три человека — это далеко не все, но сам факт возвращения живых легенд дисциплины доказывает, что ремейк совсем не безнадежен. ■

New SUPER MARIO BROS.™ 2

ЗОЛОТО НЕ БЛЕСТИТ

Антон Мухатаев

Жанр: Платформер
Издатель/разработчик: Nintendo
Платформа: 3DS
Мультиплеер: Локальный кооператив
Сайт игры: newsupermariobros2.nintendo.com

В продажах игр про Марио есть закономерность: тиражи 2D-частей обходят трехмерные в несколько раз, и это при том, что последние гораздо изобретательнее. Никакие эксперименты с гравитацией, переходы из одного измерения в другое и открытые для исследования миры большинству игроков не нужны — многим с головой хватает элементарного «Марио», каким он был на NES. Судя по тому, что в этом году 2D-Марио выходит и на 3DS, и на Wii U, в Nintendo это хорошо понимают. Но порой подзабывают, что, совсем не меняясь, Марио рискует потерять самое дорогое, что у него есть, — репутацию.

ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА

Усатый водопроводчик не изменяет своим подтяжкам, кепке и привычкам. Как всегда, у него из-под носа похищают принцессу Пич, как всегда, он прыгает на всех, кто встает на его пути. А в **New Super Mario Bros. 2** еще и перенимает повадки скряги Скруджа Макдака. Ключевое слово, которым можно описать всю игру, — золото.

Золото сыпется отовсюду — из вопросительных знаков, из труб, из воздуха и даже из головы Марио (иногда на ней застревает сверкающий блок, из которого непрерывно падают монетки). Если подобрать определенный пауэрап, итальянец сам покрывается золотом и на-

Гигантский Марио, перекачавший сюда из NSMB для DS, восторга больше не вызывает.

Nintendo принципиально отказывается от онлайнового кооператива, а найти время и еще одного владельца 3DS с игрой не так-то просто.

Скоростные секретные уровни чем-то напоминают забеги из Rayman Origins.

«Передозировка золотом» вполне может стать новым диагнозом для миллионов игроков, уже купивших игру.

чинает стрелять огненными шарами, которые превращают кирпичные блоки в монетки. В игре даже появились комбо: пущенная по уровню ракушка не только оставляет за собой «золотой» след, но и приумножает число полученных очков с каждым сбитым врагом.

Высшая точка всей этой лихорадки — режим Gold Rush, в котором требуется с одной жизнью пройти три случайных уровня, собрав как можно больше монеток. Благодаря ему к игре можно возвращаться вновь и вновь, что, безусловно, замечательно, но… все же затея с золотом не выглядит основательной. Такое чувство, что ее прикрутили к игре в самый последний момент. Прежде всего — ничем не мотивированный сбор монеток противоречит идее игры, всегда поощрявшей скоростное прохождение уровней. Более того, он разрушает баланс. Как знает любой первоклассник, в «Марио» сто монеток равняются одной жизни, а когда игра скармливает их вам десятками, game over становится чем-то невероятным. Из-за этого NSMB2 теряет очень важный нерв, который был в старых частях. Далее — по каждому уровню ведется статистика, но сравнить свои результаты с мировыми почему-то нельзя; Nintendo беспокоится, что казуалов расстроят рекорды старых поклонников Марио или что? Помериться достижениями можно только с находящимися в непосредственной близости владельцами 3DS через систему StreetPass, что, сами понимаете, для России не очень актуально.

ЗОЛОТОЕ СЕЧЕНИЕ

Нововведения работают не так, как хотелось бы, но это и не важно — NSMB2 остается замечательным платформером. Ни в одной игре жанра нет такого точного управления, такого правильного отклика на нажатие кнопки прыжка, нигде так здорово не проработаны физика и простейшая акробатика. В NSMB2 получаешь огромное удовольствие от геймплея и визуального юмора вроде пританцовывающих в такт музыке черепах и летающего толстяка с хвостом енота. Именно за подход к дизайну «Марио» любят даже те, кому видеоигры безразличны.

Кому-то уровни нового NSMB2 покажутся недостаточно изобретательными, но это только если сравнивать с лучшими частями серии. Заскучать (гипотетически) могут лишь те, кто играл почти во все платформеры с Марио. Уровней по-прежнему много, на них полно секретных ходов и лазеек, а чтобы собрать на каждом три большие бонусные монеты, придется сильно напрячься.

В игре девять миров, три из которых открываются через бонусные уровни, на которых Марио выступает в качестве пушечного снаряда, а после выстрела бежит до конца, не останавливаясь. Проход к этим пушкам открывается через альтернативные выходы на обычных уровнях, которые довольно непросто отыскать. При желании игру можно без проблем пробежать за несколько часов, но куда интереснее собрать и открыть все бонусы. Только за миллионом монеток охотиться не стоит — в качестве награды в главном меню на экране заставки появится золотой Марио и… все. Согласитесь, не густо.

ЗОЛОТОЙ СТАНДАРТ

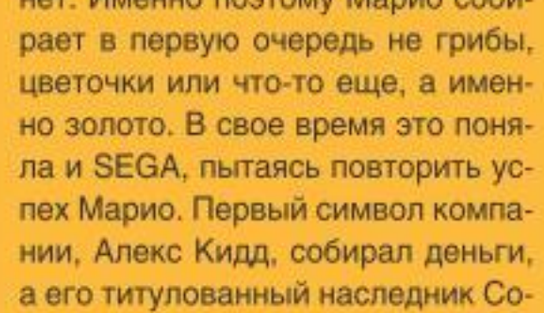
Технически NSMB2 выглядит почти на уровне первой части для DS, которая вышла аж шесть лет назад. Спасает разве что 3D-эффект: задники на уровнях отодвигаются и «замыливаются», создавая реалистичный эффект глубины резкости. Но арт-дирекшен остался таким же блеклым. Признаться, 2D-игры с Марио в одинаковом стиле просто надоели. Понятно, что ни один эксперимент не стоит потери 20-25 миллионов человек, которых необычный внешний вид отпугнет, но то, что можно увидеть в NSMB2, — не соблюдение устоев, а стагнация.

А вот неменяющийся аудиодизайн, наоборот, решение очень правильное. Nintendo лишь поменяла заглавную композицию, добавив в нее вокал, — получилось довольно мило и забавно.

Оставаясь прекрасным платформером, NSMB2 не выдерживает конкуренции внутри серии. Пауэрапы, горы золота, кооперативный режим, который делит с кампанией одни уровни, отдаленная перспектива хороших DLC — всего этого слишком мало, чтобы назвать New Super Mario Bros. 2 по-настоящему новой. В остальном это стопроцентное возвращение в детство — винить Nintendo в том, что она пользуется своим же наследием, было бы глупо. Но все-таки в **New Super Mario Bros. U** хочется увидеть не только HD-графику, но и парочку свежих идей.

Собака Павлова

Nintendo эксплуатирует наши инстинкты



Далеко не все знают, что Марио собирает монетки не просто так. Еще в восьмидесятых дизайнеры Nintendo поняли, что мелочами пренебрегать нельзя. Золото — универсальная ценность, привлекающая человека на подсознательном уровне, мы даже не задумываемся над тем, какое удовольствие нам приносит вид и звон монет. Именно поэтому Марио собирает в первую очередь не грибы, цветочки или что-то еще, а именно золото. В свое время это поняла и SEGA, пытаясь повторить успех Марио. Первый символ компании, Алекс Кидд, собирал деньги, а его титулованный наследник Соник — золотые кольца. В эру 3D-платформеров тенденция практически сошла на нет. Тот же Крэш Бандикут собирал яблоки, хотя многие шли на компромисс: Гекс коллекционировал позолоченных мух, а Банджо — ноты из драгоценных металлов.

- V Реиграбельность
- X Классный сюжет
- X Оригинальность
- V Легко освоить

Дождались?

Двухмерный «Марио» зашел в творческий тупик. В новой игре нет и десятой доли фантазии, задействованной в 3D land, но это по-прежнему отличный платформер

Геймплей: 8
Графика: 5
Звук и музыка: 8
Интерфейс и управление: 10

Рейтинг 7,5 Хорошо

RESONANCE

Виталий Симонов

СЕРДЦА ЧЕТЫРЕХ

Жанр
Квест
Издатель
Wadjet Eye Games
Разработчик
xii games
Платформа
PC
Сайт игры:
xiigames.com/resonance

Resonance — третий по счету проект независимой студии **xii games** и Винса «Twelve» Весельмана, создателя странного приключения со странным названием **What Linus Bruckman Sees When His Eyes Are Closed**. Свою новую игру Винс делал аж пять лет. Сложно сказать, на что его студия потратила столько времени, однако в результате получился, пожалуй, один из самых неоднозначных квестов этого года.

Вспомнить все

Недалекое будущее. В результате катастрофы, чья природа остается невыясненной, в мире устанавливается хаос и разрушение: города тонут в огне, люди выпрыгивают из небоскребов — словом, ситуация безрадостная. События игры стартуют за 60 часов до инцидента, когда пути четверых героев неожиданно пересекаются после гибели одного ученого-физика, который перед смертью работал над каким-то секретным проектом. Придя к общему выводу, что ученый явно умер не в результате несчастного случая, его племянница Анна, помощник Эд, видавший виды детектив Беннет и настырный блогер Рэй решают провести собственное расследование. Ну и между делом спасти мир.

На первый взгляд **Resonance** — самый настоящий классический квест прямиком из девяностых. Игра выполнена в стилистике знаменитых сериалов от **Sierra** и **LucasArts**. Этот момент поначалу вызывает наибольшее напряжение. Несмотря на нехватку хороших приключенческих игр, квесты с закосом под ретро уже успели всем надоесть и большого доверия не вызывают. Разработчики учли этот момент: Resonance хоть и не привносит в жанр ничего кардинально нового, но заметно отличается от многих адвенчур.

Казалось бы, какое отношение детские кошмары имеют к фантастическому триллеру?..

Все герои в сборе. Самое время распределить задания и приступить к спасению мира.

Игра не отличается богатой географией и обилием локаций, но поверьте – представленных хватает с головой.

При помощи подручных предметов нам нужно вытащить ключ из кармана халата, висящего в запертом шкафчике.

Одним из главных нововведений игры стала система памяти, которая дополнила собой традиционный пиксельхантинг и жонглирование предметами в инвентаре. Герои в Resonance запоминают разговоры, события и разные детали окружения, а потом используют свои знания в нужных местах. Есть два вида памяти — краткосрочная и долгосрочная. В краткосрочную можно загрузить практически все, что угодно (например, отсутствующий вентиль на кране или заваленный вход в лабораторию), а потом в беседе упомянуть интересующий вас объект, просто перетянув его изображение на окно диалога. Скажем, чтобы напомнить медсестре о том, сколько сейчас времени, достаточно перетащить на нее часы с ближайшей стены. С долгосрочной памятью дела обстоят несколько сложнее — сюда попадают только самые важные, ключевые для истории воспоминания, которые герои собирают на протяжении всей игры.

Система памяти здорово разнообразила игру, однако получилась несовершенной — манипуляции с воспоминаниями далеко не всегда подчиняются законам логики. Особенно хорошо это заметно во второй половине игры. Пока речь идет о том, что происходит здесь и сейчас, а мы управляем только одним персонажем, система выглядит оригинально и убедительно. Но когда под вашим руководством оказывается сразу четверо героев с уникальными способностями и воспоминаниями — игра если не разваливается, то сильно теряет в целостности. Иногда персонажи взаимозаменяемы, а иногда требуется понять, кто именно подойдет для решения очередного задания. Разнообразие героев выглядит скорее данью моде, чем какой-то необходимостью, и на игровом процессе сказывается не лучшим образом, усложняя прохождение и без того не самой простой игры.

Смешанные чувства

В Resonance есть как по-настоящему сложные и захватывающие, так и более простые, но не менее изящные головоломки. К примеру, в поисках необходимой информации вы столкнетесь с многоуровневой загадкой, в рамках которой нужно отвлечь одного из персонажей, взломать компьютер и, разбирая почту, подобрать пароль для терминала, пользуясь попеременно двумя устройствами. Удачно выглядят и небольшие вкрапления физики: вытащить ключ из замка, манипулируя магнитом, соединить контакты на электросхеме одним проводом, наматывая его на отдельные узлы (все действия производятся мышкой).

Головоломки, безусловно, хороши — только далеко не все из них находятся на своих местах. Некоторые пазлы прекрасно вписываются в контекст повествования, не отвлекая от происходящих событий, но иногда их ставят в самый неподходящий момент, когда больше всего на свете хочется узнать продолжение истории, а не решать очередную задачку. К тому же на головоломке можно крепко застопориться, а в игре нет системы подсказок, как в других современных квестах. Никто не будет водить вас за руку или подсвечивать важные предметы при нажатии на волшебную кнопку. Конечно, здорово, что разработчики верны традициям, но, когда в очередной раз застреваешь в полушаге от важной сюжетной развязки, игру хочется с бранью выключить и больше к ней не возвращаться.

■■■

Resonance оставляет после себя смешанные впечатления. С одной стороны, игра умеет удивлять, интригует завязкой и демонстрирует оригинальные задумки, которые действительно преображают привычную квестовую механику. На протяжении всей игры Вессельман старательно пытается нас развлечь. Головоломки отличаются хорошим разнообразием, предлагая самые разные испытания — от классического поиска предметов до прохождения лабиринтов и одновременного использования способностей разных персонажей. С другой стороны — это тот случай, когда замечательные идеи страдают из-за не самой удачной реализации.

Получилась игра на любителя. Кому-то придутся по вкусу остроумные диалоги и сложные загадки, кого-то отпугнет низкое разрешение, непрофессиональная озвучка (не забываем, что игру сделали на коленке) и проблемы с внутренней логикой. Но одного у Resonance не отнять — она умудряется удивлять. Причем, в отличие от большинства квестов, не сюжетом или сеттингом, а геймплеем. Согласитесь, большая редкость для застоявшегося жанра. ■

- X Реиграбельность
- V Классный сюжет
- V Оригинальность
- X Легко освоить

Дождались?
Несмотря на старомодную внешность, это на удивление оригинальный квест с парочкой интересных идей. Будь Resonance чуть продуманнее – потянуло бы на жанровое откровение.

Геймплей:	8
Графика:	6
Звук и музыка:	5
Интерфейс и управление:	8

Рейтинг
7,5
ХОРОШО

Жанр
Экшен
Издатель
Activision
Разработчик
High Moon Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
transformersgame.com

Системные требования
Необходимо: Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
Желательно: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON

ДЕВЯТЬ ГРАММОВ В ЭНЕРГОН

Артем Комолятов

«Трансформеры» постепенно превратились в многомиллионный международный бренд, но остались по-детски наивными и простодушными. Несмотря на почти тридцатилетнюю историю, уйму перезапусков и спин-оффов, эпос об извечной борьбе автоботов и десептиконов внутри ничуть не изменился — все те же простые характеры-архетипы, бесконечное морализаторство и неуемное желание сеять добро и любовь в умах уже давно выросших детей. Ситуацию не смог изменить даже Майкл Бэй с трилогией одноименных фильмов, хотя у него в арсенале был годовой бюджет Сомали, бесконечный запас взрывчатки, Меган Фокс и Linkin Park.

High Moon Studios вот уже на протяжении двух игр пытается внести во вселенную «Трансформеров» какую-то суровость и жесткость. Этому всячески способствует выбранный студией сеттинг: в предыдущей части, **War for Cybertron**, мы вступили в затянувшуюся гражданскую войну между двумя правящими партиями трансформеров, получили возможность взглянуть на стародавний конфликт в том числе и с позиции злых десептиконов, а в новой игре нам доведется застать последние дни умирающей родины роботов — Кибертрона.

Вот только вместо ожидаемого взросления вселенной у High Moon Studios уже во второй раз получилась игра, которая со всем своим пафосом, взрывами и свистящими в воздухе пулями до боли напоминает все милитари-шутеры разом. Согласитесь, эффект, которого нелегко добиться, делая игру про огромных человекоподобных роботов.

Самопожертвование и Превозмогание

Если заменить автоботов и десептиконов на войска союзников и нацистов (армию США и злых русских, спецназ и террористов и т.д.), мы получим наитипичнейший военный шутер. Ничто человеческое трансформерам не чуждо: в Fall of Cybertron есть и «драматическая» проходка по лазарету, и героическое удержание критической позиции, и самоотверженные прорывы сквозь глухую оборону неприятеля, и тихий саботаж, и нанесение ракетных уда-

Если вы любите снимать скриншоты, то после прохождения сюжетной кампании у вас наберется с сотню полотен в духе «Трансформер меланхолично смотрит вдаль на ядерный гриб».

Когда Fall of Cybertron пытается показать драму и всячески толкает игрока на катарсис, становится невыносимо скучно.

Самое большое удовольствие от мультиплеера получаешь вот на этом экране, где можно создать своего собственного трансформера с нулл.

Обернувшись машиной, можно быстро перемещаться по полю боя, но управляемость оставляет желать лучшего.

ров… Плюс, разумеется, ежесекундные взрывы и душераздирающие крики в радиоэфире. Все выглядит здорово и эффектно, но подаются эти сцены до того заезженно и неоригинально, что не вызывают ни малейшего «вау». На протяжении всей сюжетной кампании High Moon занимается расстановкой галочек в списке каноничных сцен любого милитари-шутера, причем делает это без души и фантазии.

Отчасти виноват довольно плоский сюжет — наблюдать за моисеевским исходом автоботов в пустыне Млечного Пути откровенно скучно. Transformers: Fall of Cybertron во многом походит на фильмы Бэя — барабанные перепонки исправно трепещут от громовых «Быдыщ!», глаза слепнут от спецэффектов, но, когда кто-то открывает рот, хочется схватиться за голову. Чуть ли не все здешние диалоги сводятся к надрывному «Нам нужно немедленно взорвать очередное рандомное здание!!!» и набору стандартных военных команд.

I can transform you

В чем Fall of Cybertron упрекнуть нельзя, так это в отсутствии разнообразия. Разработчики прекрасно понимали, что ничего по-настоящему нового их игра не несет, поэтому превратили прохождение в настоящий аттракцион. Все ситуации нам уже давно знакомы, но зато сменяют друг друга с неимоверной скоростью, как в калейдоскопе. На каждого трансформера в игре отведено только один-два уровня, так что за стандартные шесть часов кампании вы успеете поиграть за целую плеяду роботов. У каждого героя есть какая-нибудь эксклюзивная способность, вокруг которой выстраивается архитектура и скрипты уровня. Например, главный моралист и лидер автоботов Оптимус Прайм может наносить авиаудары. Ловкий разведчик Клиффджампер предпочитает играть с охраной в прятки, а если ему и приходится убивать врагов, то делает он это без лишнего шума. Динобот Гримлок (которому уделили преступно мало экранного времени), как и положено, дерется исключительно врукопашную: когда десептикон накапливает шкалу ярости, то превращается в настоящую машину смерти — огромного огнедышащего динозавра с толстенной металлической броней.

Что удивляет, так это пренебрежительное отношение разработчиков к главной особенности сериала — собственно, трансформациям. Номинально у каждого робота в игре есть вторая форма, которую, по идее, нужно использовать в бою, но в перестрелках о возможности обратиться летающей «Волгой» с увесистой пушкой на крыше почти не вспоминаешь — гораздо легче и быстрее уничтожать противников по старинке. Разработчики явно не учитывали особенности трансформеров во время создания локаций и врагов. Лишь изредка, как бы извиняясь за халтуру, нас кидают в огромные пустынные пространства, где можно развернуться, но этого недостаточно. На самом деле очень обидно: если бы разработчики осмелились дать волю фантазии, Fall of Cybertron могла наконец обрести собственное лицо.

Игра позиционируется как шутер с упором на укрытия, но прятаться за ящиками почти не приходится.

■■■

Есть один немаловажный момент, который не дает причислить Transformers: Fall of Cybertron к стандартному проходному проекту. Несмотря на все недостатки, это лучшая игра про трансформеров на сегодняшний день. Если в свое время вы всерьез вникали в сложные отношения Мегатрона и Старскрима, держали под подушкой набор фирменных наклеек и можете с закрытыми глазами собрать массивный грузовик из фигурки Оптимуса Прайма первого поколения, то будете от Fall of Cybertron в неподдельном восторге. Здесь есть отсылки к основным событиям вселенной, на экранах загрузки дают почитать цитаты Великих Трансформеров, а в первые минуты игры рассказывают, как Бамблби потерял голос. Если вы понимаете, о чем идет речь, то не заметите ни насквозь вторичного геймплея, ни чрезмерного пафоса, ни шаблонной военной вакханалии. В конце концов, это даже не игра, а кусочек девяностых, который удивительным образом записали на диск и продают в магазинах. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ X

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ X

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ X

ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшая игра во вселенной «Трансформеров». Далеко не идеальная, чересчур пафосная и бесконечно вторичная, но все-таки лучшая.

ГЕЙМПЛЕЙ 7 ★★★★★★★★★★

ГРАФИКА 6 ★★★★★★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА 7 ★★★★★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7 ★★★★★★★★★★

РЕЙТИНГ

7,5

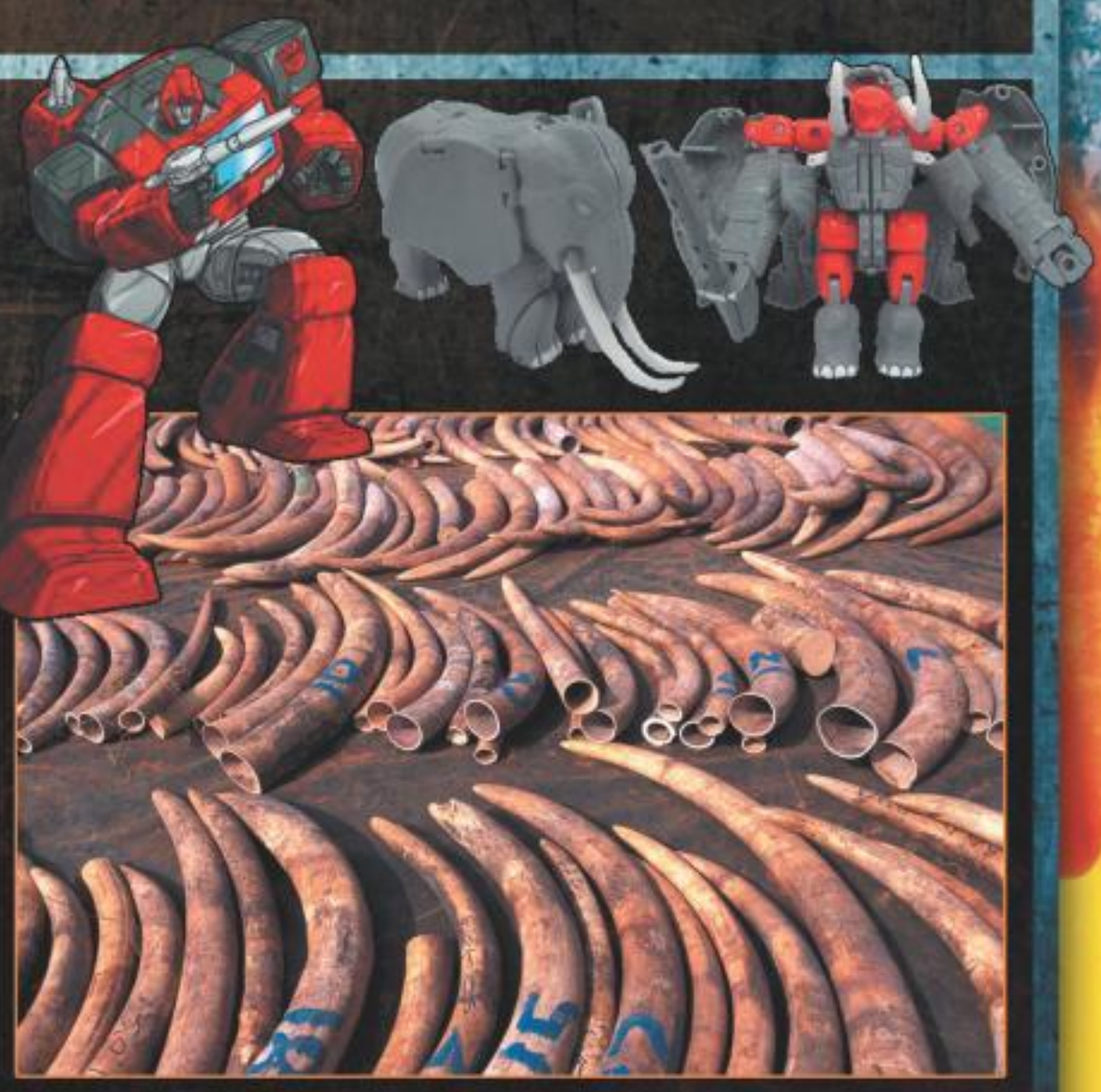
«ХОРОШО»

УДАРИЛАСЬ О ЗЕМЛЮ ВАСИЛИСА ПРЕМУДРАЯ...

МАЛОИЗВЕСТНЫЕ ФОРМЫ ИЗВЕСТНЫХ ТРАНСФОРМЕРОВ

Как известно, любого трансформера хлебом не корми — дай только во что-нибудь трансформироваться. Желательно во что-то потяжелее, внушительнее и с большой пушкой. Однако в этой фантастической вселенной, со всеми ее перезапусками, ответвлениями и творческими переосмыслениями, судьба нередко заставляет огромных человекоподобных роботов принимать самые неожиданные обличия. «Игромания» решила рассказать об их самых причудливых формах и предположить, какую службу эти трансформеры могли бы сослужить человечеству. Кто знает, быть может, они уже в самом деле давно среди нас?..

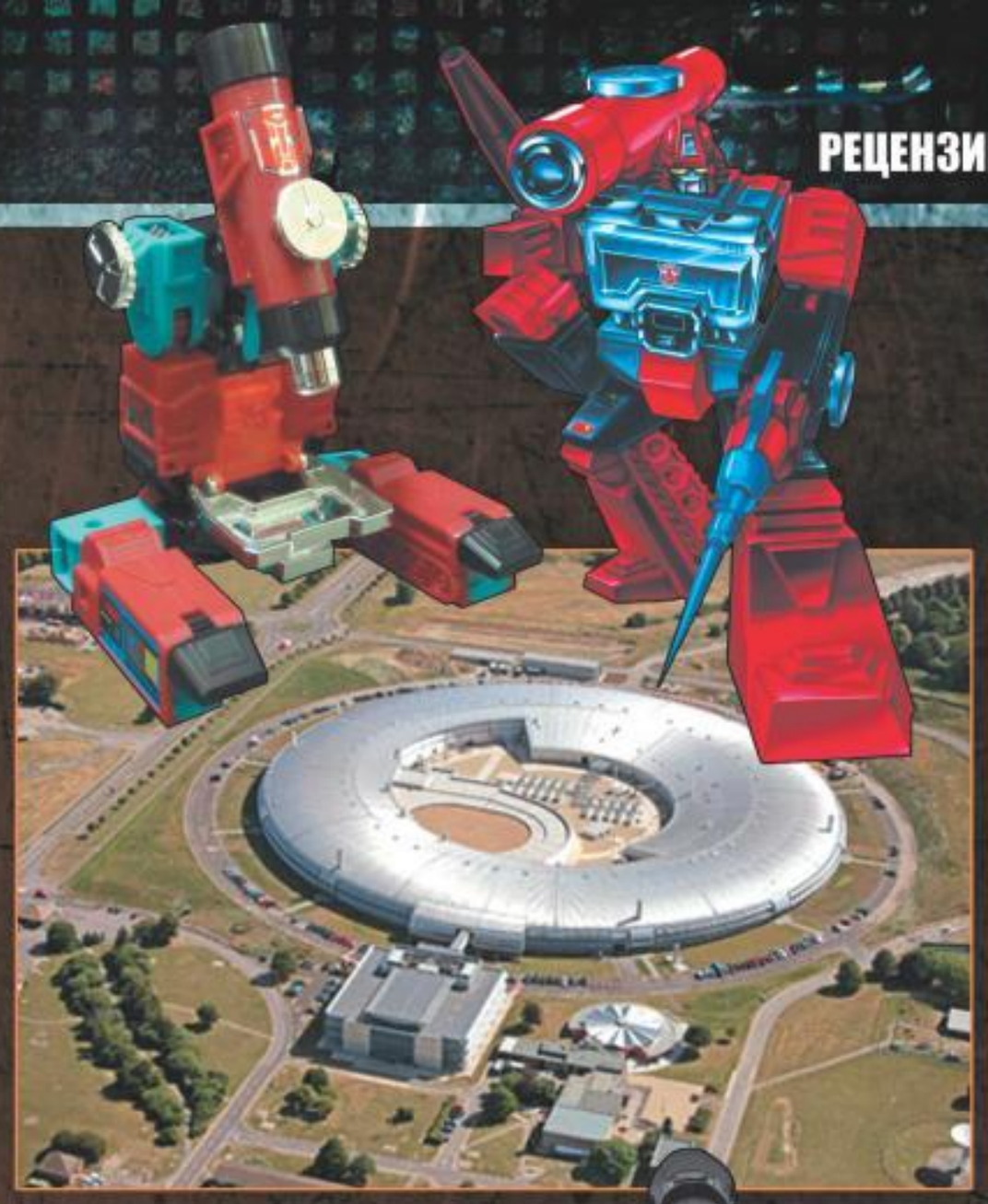
АЙРОНХАЙД



Слон. Бывалый вояка Айронхайд, один из самых известных и популярных автоботов, за время своих приключений успел побывать в образе ряда автомобилей — как правило, больших, мощных и ударопрочных. Однако, если партия потребует, Айронхайд может обернуться вполне себе обычным африканским слоном. Вот она, преданность делу автоботов: ради победы трансформер не брезгует превращаться даже во что-то органическое.

Применение: В настоящее время в Африке остро стоит проблема незаконной добычи слоновой кости. Полчища браконьеров ежегодно истребляют уйму ни в чем не повинных слонов ради «белого золота». Впрочем, ситуацию будет легко изменить, если направить в стада слонов тщательно законспирированного агента-трансформера. Зрелище озлобленного животного, которое на глазах превращается в увешанного оружием робота-гиганта, определенно заставит африканских браконьеров по-другому взглянуть на свою профессию.

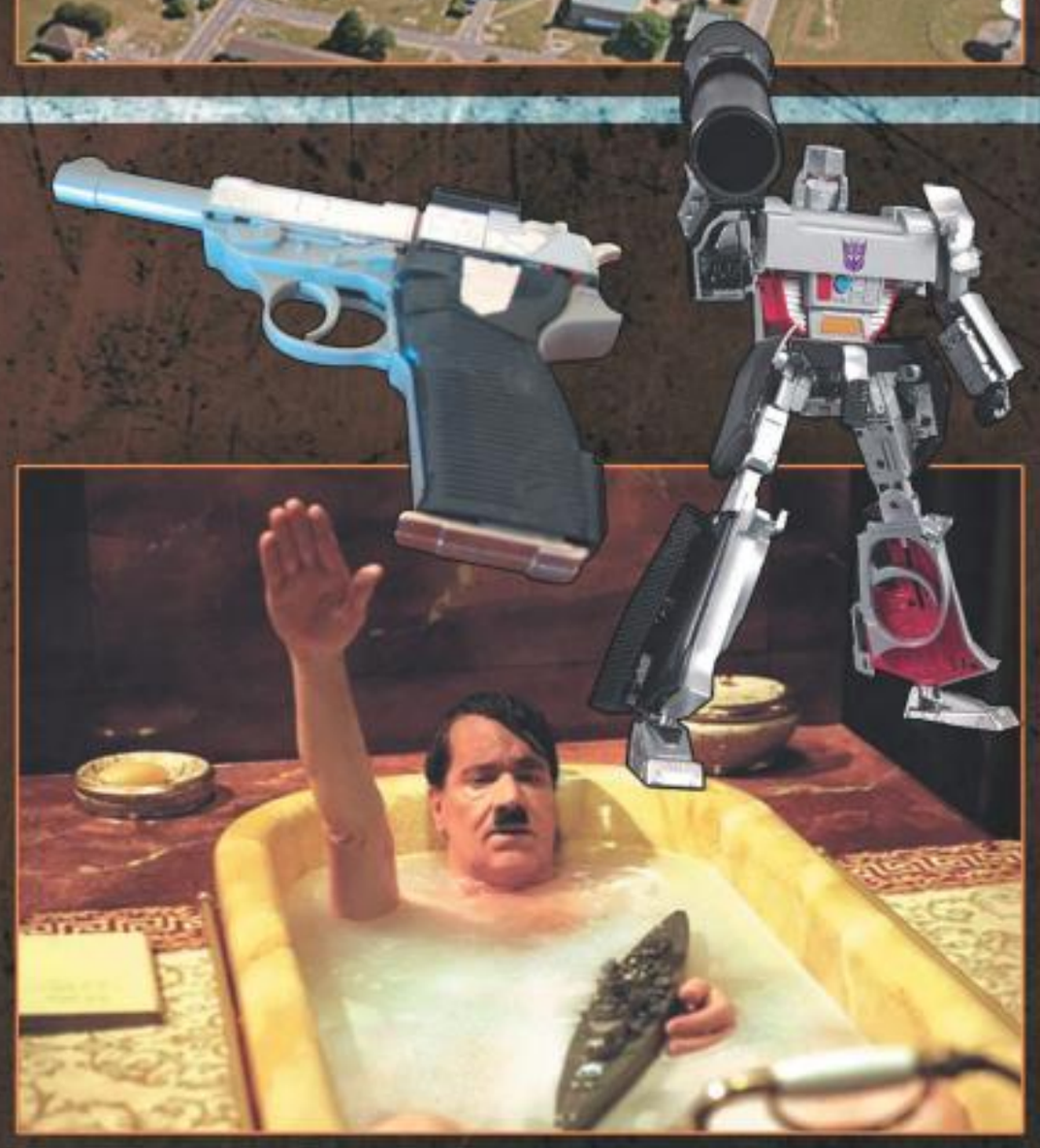
ПЕРЦЕПТОР



Микроскоп. Перцептор хоть в душе своей добряк, пацифист и интеллигент, но если потребуется — дать жару десептиконам вполне способен. Этот трансформер-ученый в бою может обращаться в ракетную установку, увесистый БТР или военный джип. Ну а когда все спокойно, то этот гигант трансформируется в огромный микроскоп. Во имя науки!

Применение: С обычными микроскопами у человечества все в порядке, а вот с по-настоящему мощными — напряженка. Строительство самого большого и дорогого микроскопа в мире — гигантского комплекса линз Diamond — обошлось британскому правительству в $415 миллионов долларов. Этих трат можно было избежать, если бы Перцептор согласился сотрудничать с учеными Великобритании. Благо его почти всегда озвучивают с подчеркнуто британским акцентом.

МЕГАТРОН



Пистолет Walther P38. Главный злодей всей серии, гроза автоботов, лидер плохишей-десептиконов выбирает себе соответствующие статусу обличия — то танком обернется, то истребителем, а то и шикарным спорткаром. Однако в самой первой серии игрушек-трансформеров Мегатрон складывался… в широко используемый во время Второй мировой войны немецкий пистолет Walther P38.

Применение: Неизвестно, как бы закончилась Вторая мировая, если бы Мегатрон присоединился к войскам Германии. Скорее всего, нацистские ученые пустили бы все силы на выведение стометрового арийского «уберзольдатэ», способного удержать в руках и использовать огнестрельную форму Мегатрона по назначению.

САУНДВЕЙВ

Кассетный магнитофон. Талантливый радист, меломан и умелый шпион на службе у десептиконов. Хотя Саундвейв был не раз замечен в образе кибертронского танка и истребителя, его наиболее частое и запоминающееся обличие — обычный аудиопроигрыватель из ушедшей эры носителей на магнитной пленке. Любовь ко всему винтажному и тонкий музыкальный вкус делают из Саундвейва главного хипстера всея десептиконов.

Применение: Саундвейву самое место на плече у буйного темнокожего юноши из какого-нибудь забытого богом гетто восьмидесятых годов. В образе бумбокса Саундвейв бы смог не только развлечь местную молодежь, но и уберечь молодое поколение от соблазнов процветающего в трущобах преступного мира. Уж лучше пусть танцуют брейк-данс и слушают Beastie Boys, чем толкают за углом наркотики и ловят бандитские пули в разборках банд.

ОЛЬГА АНЦИФЕРОВА

FIFA 13

ЖАНР
ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР
РАЗРАБОТЧИК
EA CANADA
ИЗДАТЕЛЬ
EA SPORTS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
WII, PS VITA, IOS
САЙТ ИГРЫ
EA.COM/RU/FOOTBALL/FIFA

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео

ДЛИННЫЙ ПУТЬ К СОВЕРШЕНСТВУ

Главная беда спортивных симуляторов — в консервативной природе самого спорта. Любая дисциплина, будь то футбол или хоккей на траве, основана на четких правилах, в соблюдении которых и заключен весь смысл. Для разработчиков спортивных видеоигр это означает одно — забыть о фантазии. Их задача заключается в том, чтобы сделать виртуальный спорт максимально приближенным к реальности. Иными словами, изменять дозволено лишь техническую часть, а не суть. В итоге из года в год мы получаем фактически одну и ту же игру, но с обновленной графикой, физикой и формой команд.

В такой ситуации любая мелочь, которой нет у конкурентов, играет на руку. А когда этих мелочей много, они грамотно собраны вместе и хорошо работают на всех платформах — получается **FIFA 12**. В прошлом году **EA Canada** славно потрудились, выпустив по-настоящему качественный футбольный симулятор и начисто уделав Konami (одиннадцать миллионов проданных копий FIFA 12 против трех у **Pro Evolution Soccer 2012**). Но, несмотря на высоту заданной планки, у канадцев остался приличный задел, а потому все идеи предшественницы получили свое закономерное развитие в новой игре.

ВСЯ ТАКАЯ ВНЕЗАПНАЯ

Жозе Мауриньо однажды сказал, что самое прекрасное в футболе — его непредсказуемость. Именно она является изюминкой **FIFA 13**. Хаос в игровой процесс вносит новая система обработки мяча под названием First Touch Control. Теперь в реальном времени просчитывается не только то, как игрок ведет снаряд, но и как он его принимает. То есть, если пас был отдан слишком сильно или высоко, большинство футболистов не смогут нормально обработать мяч и у противника появится шанс на контратаку. На игроках уровня Месси или Иньесты это, конечно, скажется не сильно, но и они больше не застрахованы от ошибок.

Благодаря системе First Touch Control можно в одно касание переправить мяч в сетку даже из самого неудобного положения.

Зато, завладев инициативой, эти великолепные дриблеры смогут стать еще полезнее для команды. В FIFA 13 футболисты научились финтить на месте, плетя ногами кружева и издеваясь над соперником. Нечто похожее мы уже видели в **FIFA Street**, и, честно говоря, в масштабах стандартного футбольного поля трюки с мячом смотрятся чуть менее эффектно, чем при игре четыре на четыре на заброшенной парковке. Тем не менее исполнительный продюсер игры Дэвид Раттер настаивает, что система Complete Dribbling действительно финальная (англ. complete — завершенный) и на этом работу над техникой ведения мяча можно считать оконченной. Что ж, может, **Konami** его со временем переубедит. Но даже если нет — не страшно, ведь этот аспект игры еще в прошлой части выглядел довольно реалистично.

Чего нельзя сказать о силовой борьбе. В FIFA 12 дебютировал движок Player Impact Engine, который в реальном времени просчитывал столкновения. Благодаря ему футболисты перестали проходить друг сквозь друга, будто привидения, зато регулярно демонстрировали однополую любовь, обнимаясь и целуясь во время падений. Новая версия движка вроде бы исправляет забавный баг — по крайней мере, за время игры в ревью-версию ни одной гей-сцены не случилось. Сами столкновения стали более реалистичными за счет появления у игроков мышечной массы — не визуальной, а физической. Габаритные защитники вроде Криса Самбы теперь гораздо жестче встречают форвардов, рискуя нанести им травмы, но зато уступают в скорости менее атлетичным визави типа Аршавина. И если раньше исход подобных единоборств решали исключительно показатели, то в FIFA 13 все по науке.

ПЕРЕШЕЛ В «АНЖИ»

Впрочем, подобные мелочи многие могут и не заметить. А вот пропустить нововведе-

ния в режиме «Карьера» будет непросто. Игрока с порога оповещают о том, что, добившись успеха на клубном уровне, удастся порулить национальной командой. Возможность наконец-то навести порядок в сборной России влечет за собой немало головной боли: лучших игроков в преддверии международных турниров придется отпускать на сборы, от качества выступлений за страну будет зависеть их настроение и игра в клубе, а сама сетка соревнований уплотнится вдвое. Но все это приятные заботы, ведь играть действительно стало интереснее.

Небольшие изменения произошли и в трансферах. Купить звезду теперь гораздо труднее, ведь на переход влияет не только предложенная сумма, но и настрой самого футболиста. Допустим, вы, будучи тренером «Анжи», пытаетесь приобрести у «Реала» Криштиану Роналду. Королевский клуб соглашается на баснословные 120 миллионов, но самого Криштиану полностью устраивает его нынешнее положение в команде (графа «Настроение»), а также беспокоит небезопасность Махачкалы (да, есть и такой довод), и он отказывается от перехода. Если же Роналду вдруг все-таки согласится, чтобы не разориться (надо же платить еще и другим игрокам), можно попытаться выбить у совета директоров дополнительное финансирование — теперь бюджет не ограничивается оговоренной в контракте суммой.

Дабы было где оттачивать мастерство, разработчики добавили мини-игры, заменившие предматчевую тренировку на Арене. Они называются Skill Games и направлены на развитие разнообразных способностей, начиная от пасов низом и заканчивая специальными приемами. Эти задания здорово помогают освоиться в игре, а также наглядно показывают улучшения физического движка, которые не так-то просто заметить во время матча. Атмосфера на поле, к слову, почти не изменилась, разве что реплики комментаторов стали интереснее. Например, во время матча с участием Баварии они вспомнили майский финал Лиги чемпионов, а в первом туре чемпионата России подробно рассказали о приобретениях команд в межсезонье.

Система Match Day преобразила быстрые матчи. Теперь при подключении к интернету во время товарищеских встреч вы можете получить всю необходимую информацию о состоянии команд.

Теперь во время исполнения штрафных можно подозвать третьего игрока и самостоятельно отрегулировать длину «стенки».

Прошли все дриблинговые задания и думаете, что хорошо владеете мячом? Загляните в мировую статистику, вас ждет неприятный сюрприз.

С каждым годом FIFA и PES становятся все совершеннее, и у разработчиков остается все меньше аспектов для улучшений. EA и вовсе заявили, что наконец-то покончили с дриблингом. Но закон эволюции гласит: когда в воде становится слишком тесно, организмы отращивают лапы и перебираются на сушу. Будущее спортивных симуляторов — в кардинальной смене управления. И если раньше контроллерами движений баловались одни лишь казуалки, то теперь настал черед большого спорта — FIFA 13 обзавелась поддержкой Move и Kinect. Управление пока неидеально: с нунчаком от Sony играть довольно неудобно, а из всех функций Kinect здесь задействовано лишь распознавание голоса (теперь можно орать матом на судью и получать за это карточки). Но главное — сам прецедент. Удовлетворенные успехом FIFA 12, EA Canada стали потихоньку заглядывать в будущее. Тринадцатая часть — их первый полигон для испытаний, хороший, но по всем пунктам проходной проект, пристройка к монолитному зданию предшественницы. Впрочем, большего от нее и не требовалось. Единственное, что может подпортить продажи FIFA 13, — серьезно прибавивший в этом году PES. Но для нас с вами это даже хорошо: похоже, счет в дерби наконец равный, а значит, можно смело брать обе игры. ●

- ● РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ● ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Не стоит ждать от FIFA очередной революции. Чтобы совершить прошлогодний прорыв, у EA ушли годы, и теперь им надо передохнуть. FIFA 13 — проходная игра, возведенная тем не менее на крепком фундаменте двенадцатой части. А это само по себе веский аргумент для покупки.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

Рейтинг «Мании»:

8,0

«ОТЛИЧНО»

территория интерактивных развлечений

ИГРОМИР

реклама

СПОНСОРЫ:

1С-СофтКлаб

Бука

NIVAL

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ:

игры@mail.ru

CONCERT.RU БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ 644 2222
Билеты в салонах ЕВРОСЕТЬ

4-7 октября 2012

Мякинино — Крокус Экспо

На выставке демонстрируются продукты для всех возрастных категорий.

ИНФОСПОНСОР: РАДИО NRJ ENERGY 104.2

www.igromir-expo.ru

заказ билетов ponominalu.ru 228·20·80

Максим Бурак

DUST: AN ELYSIAN TAIL

Сказка о пыли

Жанр
Экшен-платформер
Издатель
Microsoft Studios
Разработчик
Humble Hearts
Платформа
Xbox 360

Независимые разработчики — рок-звезды современной игровой индустрии. Именно они позволяют себе без каких-либо зазрений совести отправлять крупных издателей в страну непечатных букв, публично показывать средний палец жадным компаниям и, разумеется, плевать на моральные запреты общества, а в свободное (и не очень) от работы время пьют дорогой алкоголь и снимают про себя высокобюджетное независимое кино. Сегодня, услышав формулировку «инди-разработчик», в голове возникает образ не нищего паренька, который живет в коробке из-под холодильника и кодит под линуксом, а скорее Маркуса Перссона, который а-ля Брюс Уэйн может выкупить элитный ресторан только для того, чтобы ходить туда в трениках или, скажем, носках с сандалиями.

Из этой картины лихо выбивается микроскопическая независимая студия **Humble Hearts**, ответственная за главную игру этого лета в Xbox Live Arcade. Да какая там студия? Разработкой **Dust: An Elysian Tail** занимался, по сути, один человек. Дин Додрилл не только программировал нули и единицы, но и мастерски рисовал задники, придумывал диалоги, анимировал звероподобных персонажей, а на определенном этапе, возможно, даже пробовал их озвучивать, одновременно сочиняя музыку на бабушкиной мандолине. С последним все же не срослось, в конечном итоге герои заговорили голосами профессиональных актеров, а заняться музыкальным сопровождением Додрилл пригласил, может, и не знаменитого композитора, но человека, явно способного отличить веник от электрогитары.

Главный герой An Elysian Tail — котоподобный персонаж Даст, окутанный в разноцветные тряпки, — приходит в себя в каком-то фантастическом лесу и замечает сразу несколько удивительных вещей. Первое — у него амнезия, второе — с ним разговаривает выбежавший из кустов меч, третье — с виду безобидный оранжевый зверек размером с банку газировки угрожает ему физической расправой. В результате этой спонтанной встречи все трое становятся друзьями. Так начинается увлекательное приключение Даста, древнего клинка Эхроа, который любит болтать без умолку, и его верного сайдкика — Фиджет, внешний вид которой намекает, что пожаловала она прямиком из хентая. Путь героям предстоит неблизкий, ведь нужно (как и полагается) защитить угнетенных, наказать титульного злодея, а также поковыряться в своем прошлом, собрав все ниточки воспоминаний в один клубок.

Дин Додрилл рисовал Dust: An Elysian Tail от руки, и это заметно — каждая деталь сказочной вселенной выполнена с теплой авторской любовью. Мир игры разбит на несколько территорий, каждая из которых наполнена уникальным бестиарием, квестами и секретами. На лугах предстоит драться с детенышами драконов и ящероподобными гопниками, в пещерах — с летающими раками, в горах — с серыми волками, бодро резвящимися в снегу, а на кладбище — с зелеными и голубыми зомби. Боевая система одновременно простая и глубокая: у нас есть базовый набор приемов, с помощью которых можно составлять сложные и зрелищные комбо. Скажем, бьем врага мечом, затем называем на него вихрь, адски вращая клинок, а в довершение всего приказываем Фиджет заплевать недруга одним из трех типов магической слюны.

■ ■ ■

Корни Dust явно уходят к культовым сайд-скроллерам вроде **Metroid** и **Castlevania**. Не то чтобы Додрилл пытался их в чем-то тупо копировать, вовсе нет. An Elysian Tail — это скорее дань уважения признанной классике. Игра получилась не без изъянов: порой встречаются одинаковые локации, некоторые битвы с боссами скучны и несбалансированы, а хорошие загадки сможет пересчитать по пальцам одной руки даже трудовик, переживший несколько рабочих инцидентов. Но главного у Dust не отнять — она наполнена собственной магией (душой, если хотите), благодаря чему моментально располагает к себе. Игра ручной выделки. ■

Кручу, верчу, убить хочу.

Попытки прокатиться на Бэмби успехом не увенчались. Оранжевая не то летучая мышь, не то лисица — та самая Фиджет.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Сказочно красивый платформер, в котором живет дух старой школы. Не гениальный, но хороший.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 9
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Дмитрий Ежов

THOMAS WAS ALONE

Друзья

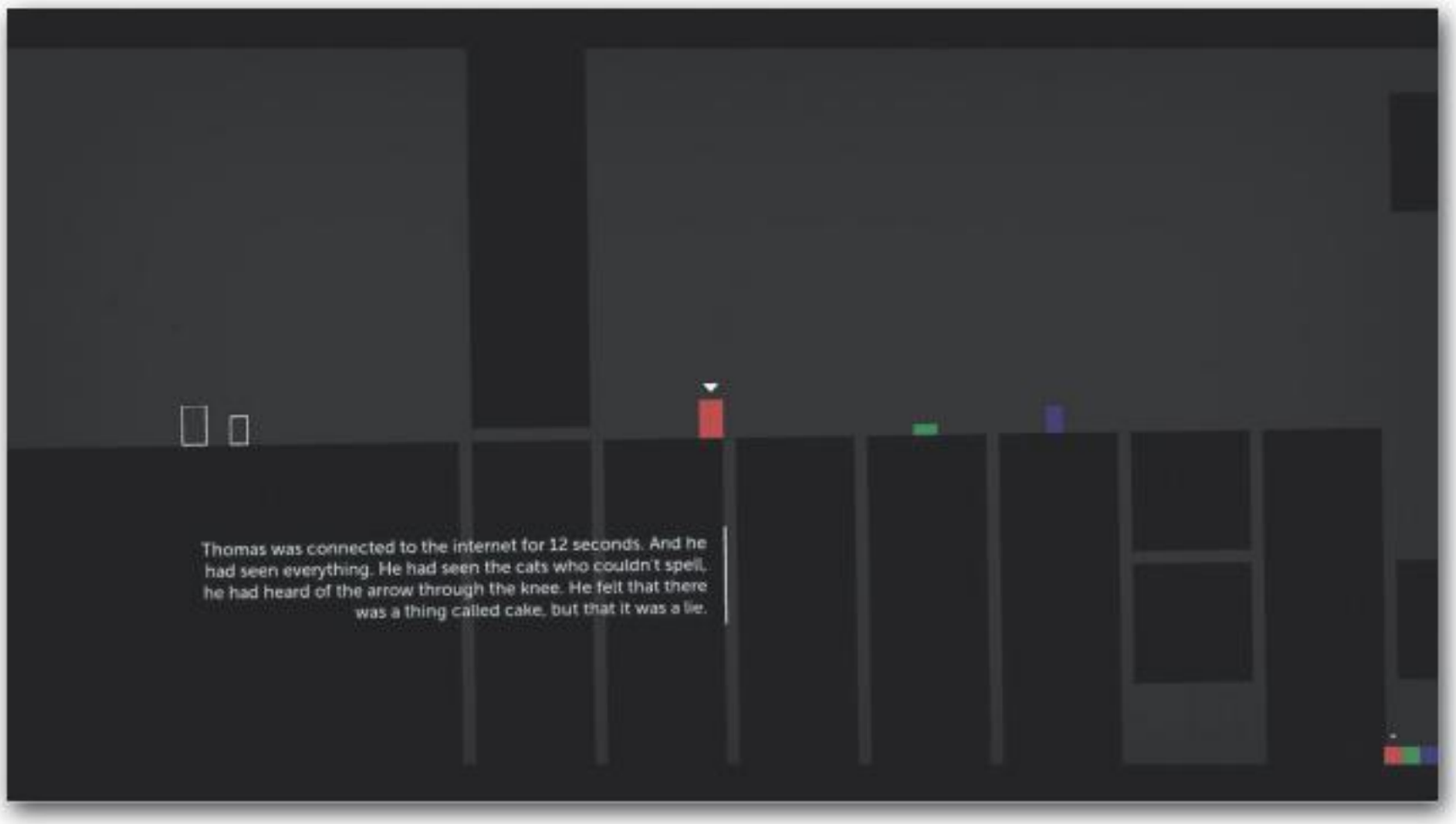
Жанр
Геометрический платформер
Издатель
Desura
Разработчик
Майк Биттел
Платформа
PC
Сайт игры
thomaswasalone.com

Как это часто бывает с экспериментальными флэш-играми, авторская коллегия **Thomas Was Alone** целиком состоит из малоизвестных имен: едва ли случайный игрок расскажет вам многое о геймдизайнере-самоучке Майке Биттеле или, например, серьезно знаком с творчеством британского композитора Дэвида Хауздена. Оба возникли будто из тумана — и тем увлекательнее было наблюдать за судьбой их платформера про жизненные трудности и мужскую дружбу разноцветных геометрических фигур. Особенно интересным оказался финал истории: после двухлетней изоляции во флэш-формате Thomas Was Alone удалось вырваться из андеграунда и стать полноценным загружаемым продуктом для цифровой платформы Desura, где игру сейчас можно купить.

Последние уровни выглядят просто фантастически.

В центре внимания Thomas Was Alone — оранжевый прямоугольник Томас, который умеет прыгать. Этого навыка ему хватает, чтобы преодолеть несколько вводных уровней, а вот дальше начинаются проблемы: из-за маленьких размеров Томас неспособен взбираться на высокие уступы, да и некоторые важные задачки одному ему никак не осилить. К счастью, новые друзья Томаса — другие одушевленные фигуры параллелепипедной формы — не против отправиться в путешествие по странному геометрическому миру вместе с ним. Все обладают разными способностями, поэтому приходится постоянно переключаться между героями: кто-то очень высоко прыгает, кто-то — способен пройти даже в самый узкий тоннель, а прямоугольник без выдающихся талантов может сослужить ступенькой для живой лестницы.

Представленные в Thomas Was Alone пазлы мы уже видели миллион раз — например, в недавней **LEGO Batman 2: DC Super Heroes**. Где-то мы бесхитростно подсаживаем партнера на высокую платформу, чтобы тот вызвал нам лифт; где-то — пытаемся провести младшего товарища через ров с водой, аккуратно организуя платформу-мостик из самой длинной фигуры (прикосновение с жидкостью отбрасывает персонажа в самое начало уровня). Задачки довольно однообразные, но утомлять начинают только в финале, когда успеваешь изучить все варианты их решения. До этого Thomas Was Alone скорее по-хорошему злит, чем раздражает, — наспех пробежать ее не получится, игра постоянно бросает вызов логике. Иногда на локациях встречаются закольцованные участки, в которых легко можно запутаться. К тому же вместе с сюжетом развиваются и сами полосы препятствий: появляются все более изощренные коридоры, блоков-островков над ловушками становится все меньше, плюс в какой-то момент они начинают активно двигаться. Поскольку координировать действия одновременно всех персонажей трудно, падать и взбираться обратно тут приходится по тридцать раз за минуту.



Иногда действия героев в Thomas Was Alone комментирует закадровый голос. Правда, делает он это куда менее изобретательно, чем рассказчик в прошлогодней Bastion.

Для инди-сектора все это, конечно, не новости, но Thomas Was Alone еще и очень профессионально выглядит. Графика отрисована в стиле аккуратного минимализма, а мелодии за кадром — спокойные, но очень живые — напоминают чем-то прекрасный саундтрек к шедевру **Osmos**.

Ни жанрового эталона, ни взрывающего голову одноразового развлечения вроде **Super Meat Boy** у разработчиков не вышло. Зато получился красивый и небанальный инди-платформер. Надо сказать, приличное достижение для игры, выросшей из браузерной безделушки. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Гимн дружбе и взаимовыручке в формате платформера с прямоугольником в главной роли.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Сергей Колокольников

LEGENDS OF PEGASUS

План 9 из открытого космоса

Жанр
Межгалактическая стратегия
Издатель
Kalypso Media
Разработчик
Novacore Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC
Сайт игры
legendsofpegasus.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Legends of Pegasus начинается как плохой фантастический роман, написанный по руководству для чайников. Неожиданная червоточина выбрасывает космический флот людей на просторы незнакомой галактики, где потомков Алисы Селезневой встречают корабли агрессивных аборигенов. Что-то тотчас трещит по швам и взрывается, бортовые орудия дают первый залп, эфир разрывают приказы начальства. В этот момент кто-то с горечью думает о том, что высадка на Луну была, возможно, главной ошибкой в истории. Череда типовых реплик — и вот спасти день, а вместе с ним и остатки расы (на родной Земле — война) предлагают лично игроку. На этот раз что-то трещит по швам и взрывается уже внутри самой игры.

Первые минуты с Legends of Pegasus напоминают начало плохого свидания. Назвавшаяся глобальной стратегией «про космос» (с блек-джеком и терраморфингом!) игра принимается выпячивать разнокалиберные ошибки так, будто всерьез считает залипающую камеру и кривой интерфейс собственными достоинствами. Несколько смутившись, вы все же не уходите в надежде на лучшее, но дальше ждет лишь непроходимая кампания (все по-спартански, никаких обучающих подсказок) и свободный режим.

Тот самый момент, в котором «что-то трещит по швам и взрывается». Вскоре после этого игра навсегда перестанет подавать признаки жизни.

В скирмише Legends of Pegasus даже работает. Тут можно вести войны, строить, торговать, исследовать космос, колонизировать планеты (у каждой свой набор важных характеристик) и даже редактировать внешний вид кораблей, но хрустальное счастье длится до первого бага. Конкретно наша версия то и дело включала какой-то режим отладки текстур, отправляла камеру в неконтролируемый полет к дальним границам вселенной и погружала космос в кромешную тьму. Мы не просто так поставили игре «двойку» за геймплей: играть в Legends of Pegasus сейчас попросту невозможно. Да, номинально здесь присутствует много чего интересного, но о какой еще оценке может идти речь, когда игра падает при любой попытке сохра…

Жители Эпсилон 7-0-3 надеются, что пятилетний план строительства не сорвется из-за очередной критической ошибки. Наивные.

■ ■ ■

За последние годы издатель **Kalypso Media** успел приучить нас к собственной стабильности. Экономические стратегии с клеймом немцев могли быть старомодными, технологически слабыми, могли быстро надоедать или опять заводить надоевшую всем шарманку про бородатых диктаторов… но! Будь то новые **Patrician** с **Tropico** или какой-нибудь пропахший ромом и порохом **Port Royale** — эти игры всегда держали планку качества и не получали от нас оценки ниже чем «средне». С таким раскладом стратегии Kalypso всегда было кому посоветовать: ценителям жанра, новичкам, пропустившим первые части серии, доморощенным экономистам, отставным бородатым диктаторам…

В этом плане сырая и порой попросту неиграбельная Legends of Pegasus — неожиданность уровня бабушек из Бураново. Подобно стартовым кадрам каждой серии «Южного парка», журнал «Игромания» должен предупредить: эта игра содержит сцены, подрывающие любовь к людям и жанру, и в силу своего содержания не рекомендуется никому. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Gothic 3 от мира глобальных стратегий про космос, которую могут спасти только не менее глобальные патчи. Неиграбельный кусок кода, который зачем-то продают в магазинах.

ГЕЙМПЛЕЙ: 2
ГРАФИКА: 4
ЗВУК И МУЗЫКА: 5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

2.0

ЖУТЬ

Артем Комолятов

IRON BRIGADE

Пушка на курьих ножках

Жанр
Tower Defense, шутер
Издатель
Microsoft Studios
Разработчик
Double Fine Productions
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
ironbrigade.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Ситуацию в жанре Tower Defense можно охарактеризовать одним словом — «ускорение». За последние годы TD-игры вдруг стали до неприличия прыткими и динамичными. Если раньше у игрока оставалось время на то, чтобы задумчиво хмыкнуть, надкусить бублик и минуту-другую поразмыслить, куда лучше всего воткнуть какую-нибудь турель, то теперь думать приходится все меньше, а бегать и стрелять — больше. Медитативный, размеренный, нарочито медленный жанр потихоньку становится похожим на пиф-паф-феерию рядовых шутеров. И самое удивительное, что ему это идет на пользу.

Iron Brigade (в Европе вышедшая как **Trenched**) как раз из числа таких «TD на энергетиках». На первый взгляд игра очень напоминает недавнюю **Orcs Must Die! 2**: перспектива от третьего лица, боевые башни узкого радиуса действия и необходимость носиться по карте со скоростью кенийского бегуна. Благо в Iron Brigade бегать придется не на своих двоих — вам выдается массивный двуногий мех, с помощью которого можно не только сэкономить силы на утренней пробежке, но и единолично разобраться с преобладающими силами противника.

В этом главная специфическая черта Iron Brigade как Tower Defense: при желании почти любой уровень можно пройти, не построив ни одной атакующей вышки. Возиться с организацией обороны приходится еще меньше, чем в упомянутой Orcs Must Die! 2. Специально заточенный под ведение боя мех в одиночку может выдержать натиск неприятеля безо всякой помощи. В такие моменты игра превращается в типичный шутер — вроде бы весело, вокруг все красиво взрывается, пилот цедит в эфир ругательства, но… это же вроде Tower Defense, нет?

К счастью, если такой подход перечит вашим представлениям о жанре, можно пойти другим путем. Iron Brigade — игра гибкая и бесконечно лояльная к прихотям игрока. Перед боем можно подобрать снаряжение, максимально соответствующее вашему стилю игры. Предпочитаете справляться со всем самостоятельно? Возьмите массивный бронированный мех с максимальным количеством слотов под оружие и минимальным — для турелей. Наоборот, больше заинтересованы в постройках? Садитесь в маленький, но быстрый инженерный мех, который не силен в бою, зато турели возводит первоклассные. Между этими двумя крайностями существует приблизительно с десяток смешанных вариантов, среди которых обязательно найдется то, что нужно именно вам.

Вся эта вариативность на полную раскрывает себя в кооперативном режиме. В компании друзей на просторах Iron Brigade можно разыграть сцену обороны Зиона из фильма «Матрица: Революция» — четыре огромных меха с крупнокалиберными пулеметами мочат полчища бездушных машин. Но это самый скучный сценарий, можно куда интереснее распределить роли. Скажем, кто-то возьмет тяжеловооруженную машину, в то время как его соратники сядут за шустрых роботов-инженеров — чтобы чинить друг друга и возводить сочетающиеся между собой укрепления. Какой-то универсальной беспроигрышной формулы здесь нет, так что придется много экспериментировать и подбирать сеты специально под конкретный уровень. И это здорово: именно на экране выбора снаряжения у вас появится время и на задумчивые хмыканья, и на бублики.

■ ■ ■

Вдобавок ко всему Iron Brigade умудряется быть не только очень интересной и глубокой Tower Defense, но и феноменально уютной, даже человечной игрой. Иного от **Double Fine**, студии Тима Шейфера, ожидать не следовало: приятно находиться в здешней атмосфере альтернативных сороковых годов, с по-звериному верещащими машинами, первоклассным милитаристическим юмором и подкупающей щепетильностью к мельчайшим деталям (например, при выборе аватара вам обязательно расскажут, что вот этот бравый вояка однажды убил тридцать врагов с помощью древесной веточки, а вон тот — мастерски стрижет газоны). У Iron Brigade отлично получается главное — всячески развлекать игрока. А если так, то какая, к черту, разница, что в этой TD бо́льшую часть игрового времени вы будете нон-стоп жать на курок? ■

Огромные страшные боссы здесь тоже есть. Этого зовут Большой Вилли. Любит анчоусы, аллергия на взрывчатку.

Выгодная черта здешних тварей — их кислотно-синее свечение на поле боя ни с чем не спутаешь.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Tower Defense с огоньком: минимум строительства, максимум стрельбы, больших пушек и огромных двуногих роботов.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Геворг Акопян

RETRO/GRADE

Перемотай меня полностью

Жанр
Музыкальный скролл-шутер
Издатель
24 Caret Games
Разработчик
24 Caret Games
Платформа
PS3
Сайт игры
retrogradegame.com

Retro/Grade начинается с того, что… заканчивается. Вы, пилот безымянного космического корабля, взрываете к чертям гигантский крейсер, победоносно взмываете вверх, камера совершает драматический пролет, а потом — все, финальные титры и геройская музыка. Но не успеваете вы написать жалобное письмо в техподдержку PSN с требованием вернуть потраченные деньги, как картинка резко всасывается в какую-то черную дыру, потом так же резко появляется вновь, и игра начинает перематываться назад: камера возвращается на свое место сбоку, крейсер собирается по частям, а выпущенные в него заряды залетают обратно в стволы бортовых пушек.

Мы не понимаем, что происходит, а тем временем стартует уже десятый по счету уровень этой музыкальной ритм-игры. Да, вы не ослышались — это музыкальная ритм-игра в декорациях чистокровного скролл-шутера вроде **Sine Mora**. Если заменить футуристическую эстетику на рок-концерт, а поле боя, по которому можно перемещаться только вверх и вниз на одну, а потом на две позиции, — на гитарные струны, то получится несколько упрощенная версия **Rock Band**, только задом наперед. Если скорость реакции подвела и вы налетели на вражеский выстрел, можно просто перемотать время назад (то есть вперед) и попробовать заново.

Игра настолько яркая, что глаза включают защитную реакцию: после сессии в Retro/Grade приходится какое-то время заставлять себя моргать реже.

На этом скриншоте — едва ли не дословная цитата из Sine Mora.

Самое главное: непосредственно музыка в игре — замечательная. Каждый собранный заряд раздается синтезаторным или глухим барабанным звуком, а серия ракет, соответственно, выливается в быстрый проигрыш. Если не пропускать выстрелы, то нотки складываются в очень заводной и убедительный электронный саундтрек, под который даже нестыдно постучать тапком в пол.

Как и в любой музыкальной игре такого плана, важную роль в Retro/Grade занимают очки рейтинга. Оттачивать мастерство можно долго, но будьте уверены — в мировой таблице рекордов почти наверняка найдется человек (а скорее всего, несколько тысяч человек), который прошел каждый уровень лучше вас.

■ ■ ■

Retro/Grade замечательно выглядит. Постройки на поверхности планеты пульсируют и меняют цвет в такт музыке, самолеты красиво склеиваются обратно, выстрелы слепят глаза своим ярким светом, а главное меню так и вовсе можно с легкой душой назвать шедевром. Признаться, если бы не внешний лоск, игра бы не получила столь высокий балл. Да, здесь очень необычное начало, да, у игры отличные саундтрек и графика, но ей отчаянно не хватает разнообразия. В Retro/Grade всего десять коротких уровней с оригинальными композициями и еще сотня мини-заданий. Но базируются они на тех же самых песнях, что и кампания, то есть вам как минимум по десять раз придется послушать одни и те же мелодии. Они, конечно, красивые, но не настолько.

Да и можно было сделать хотя бы парочку «обычных» шутерных уровней, чтобы хоть как-то разбавить геймплей. Потому что, как выясняется, только гитарные запилы и знакомые слова любимой песни могут оживить достаточно скучную механику. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Музыкальная ритм-игра в декорациях футуристического скролл-шутера. Отлично выглядит, но быстро надоедает.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Артем Комолятов

THE WALKING DEAD: EPISODE 3 — LONG ROAD AHEAD

Он уехал прочь на ночной электричке

Жанр
Интерактивная драма
Издатель/разработчик
Telltale Games
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, iOS
Сайт игры
telltalegames.com/walkingdead

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Pentium 4 2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео

Среди историй о нашествии зомби «Ходячие мертвецы» выглядят настоящей белой вороной. Если в большинстве зомби-фильмов (а также зомби-игр и зомби-комиксов) 70% хронометража главные герои красиво рубят, отстреливают, сжигают или переезжают асфальтоукладочным катком монстров, то The Walking Dead на те же 70% состоит из долгих задушевных разговоров, «мексиканских дуэлей» и дотошной эксгумации скелетов из шкафов персонажей. И вот что самое удивительное — наблюдать за тарантиновскими беседами и допросами с пристрастием настолько интересно, что очень скоро приходит откровение: зомби-апокалипсис и пожирающие человеческую плоть мертвяки здесь всего лишь декорации. В умирающем мире самым опасным монстром является не ходячий упырь, а живой человек, потерявший все и загнанный в угол, готовый пойти и на кражу, и на предательство, и на убийство, и на каннибализм.

В этом плане сериал **Telltale Games** является образцово-показательной работой по сохранению духа первоисточника. Тем, кто смотрит одноименный сериал (а лучше — читает оригинальные комиксы), вовсе не обязательно читать эту рецензию или обзоры на предыдущие эпизоды — срочно купите интерактивную драму The Walking Dead, причем весь сезон сразу. Потому что **Long Road Ahead** ясно дает понять: Telltale намерены делать каждый новый эпизод ярче, лучше и интереснее предыдущего.

Положа руку на сердце, объективно и критично смотреть на TWD сегодня очень и очень трудно. Потому что за две прошлых серии ты уже настолько привык к героям этой истории, настолько проникся их проблемами и мотивацией, настолько сильно увяз в паутине из собственных решений и лжи, что даже будь в игре хоть какие-то вопиющие провалы (а их нет) — их просто не заметишь.

Long Road Ahead — самый депрессивный эпизод сериала на сегодняшний день. Если **A New Day** был мастерской, но в целом стандартной экспозицией, а **Starved for Help** — мрачным хоррор-прочтением сказки братьев Гримм «Гензель и Гретель», то Long Road Ahead — это очень грустный road-movie. Признаться, градус депрессии и безысходности Telltale Games нагнетают откровенно грубыми и варварскими методами — убивают полюбившихся персонажей направо и налево. Что самое обидное, несмотря на подстраивающуюся под решения игрока историю и гибкую систему диалогов, возможности спасти приговоренных сценаристами героев у вас не будет. К третьему эпизоду к хваленой свободе выбора начинаешь относиться со здоровой долей подозрительности — так ли много на самом деле значат решения игрока?

В Long Road Ahead разработчики решили зафиксировать накопившиеся за прошлые эпизоды переменные, чем в определенной степени подрезали игроку свободу выбора. Тут, наверное, пора бы начать возмущаться, мол, Telltale Games вот-вот пойдут по пути **BioWare** с **Mass Effect 3**. Но это лишнее: в конце концов, если бы Long Road Ahead целиком состояла из кат-сцен и диалогов без всяких вкраплений квеста, шутера и QTE, на нее все равно было бы чертовски приятно смотреть. Никуда не делись сногсшибательная постановка и режиссура, харизматичные и яркие персонажи и бесчисленные ниточки симпатий и антипатий, протянутые между ними. К тому же игра дает простор для полноценного отыгрыша роли: например, мой Ли превыше всего ставит безопасность детей, морочит Клементине голову ложной надеждой на то, что ее родители живы, и пытается скрыть ото всех, что обвинен в убийстве. Но у каждого свой Ли. Выбор характера и мотивации персонажа зависит только от вас.

■ ■ ■

На стартовом экране игры явно не хватает предупреждающей надписи в пол-экрана: «Внимание! Вызывает тяжелую сериальную наркоманию!». Так что, если вы еще не играли в The Walking Dead, лучше дождитесь, когда выйдет весь сезон. Ну а для нас, тех, кто уже подсел, месяцы ожидания четвертого эпизода станут настоящей пыткой. ■

Новый персонаж, бомж Чак, добросовестно работает на создание особой атмосферы Long Road Ahead. Его меланхоличные гитарные мелодии пришлись здесь очень в тему.

Наблюдать за отношениями Ли и Клементины все так же интересно. Оставшаяся без родителей девочка служит в сериале отличной разрядкой для вашего нереализованного отцовского инстинкта.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Новая доза интерактивного сериала The Walking Dead. Драг-дилер не подвел: Telltale Games продолжают мастерски рассказывать свою историю, в некоторые моменты выворачивая душу игрока наизнанку трогательными сценами.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

8.5

ОТЛИЧНО

Максим Иванов

JAGGED ALLIANCE: CROSSFIRE

Солдаты неудачи

Серию **Jagged Alliance** судьба изрядно помотала. Первую часть сделала студия **Madlab Software**, потом сериалом занялась **Sir-Tech Canada**, а после нее — тандем «**МиСТ Ленд — ЮГ**» и **GFI**. Какое-то время отечественные разработчики трудились над **Jagged Alliance 3D**, пока не рассорились с издательством **Strategy First** и третью часть не передали в руки молодой команды **F3 Games**. Студия пообещала полную разрушаемость, бережное отношение к традициям оригинала и честное 3D. Разумеется, ничего этого мы не увидели. Эпопея закончилась тем, что права на разработку нового Jagged Alliance перешли к **Coreplay**, которые сразу же стали страдать ерундой. В этом году из-под легкой руки немцев уже вышел **Back in Action**, ремейк первой части сериала, в котором за каким-то чертом убрали пошаговый режим. Стоит ли говорить, что подобные упрощения мало кому понравились. Вдогонку разработчики выпустили аддон под названием **Crossfire**, и он, вы не поверите, оказался даже хуже.

Сюжет игры донельзя прост. Как и в прошлых частях, в курс дела вас вводят при помощи короткого вступительного ролика. Заказчик требует освободить страну от войск Болазвена, главы религиозных фанатиков. Деньги, говорит, не проблема. Вот, в общем-то, и все. Краткий брифинг, а дальше — чистое действие.

Для начала требуется собрать свой отряд наемников. Выбор предоставляется большой: бойцов много, они отличаются друг от друга характеристиками и экипировкой и обладают уникальными навыками и специализациями. На все про все дают тридцать тысяч долларов — сумма по здешним меркам ничтожная. Зато оплачивать почасовые услуги бойцов, как это было принято в оригинале, не нужно. В этом плане Crossfire продолжает «добрую» традицию предыдущей части. Достаточно забашлять денег, и вольный стрелок станет вашей собственностью. Однако деньги все равно уходят как песок сквозь пальцы, ведь солдата надо еще одеть, обуть и снарядить оружием.

Как и положено, элитные вояки заламывают сумасшедшие цены за свои услуги, поэтому на первых порах остается нанимать не нюхавших пороху новичков. Выбирать следует тщательнее: матерым наемникам в одиночку целую армию не одолеть, куче танков-новичков — тем более. Вот и приходится методом проб и ошибок искать идеальное соотношение цены и навыков. Это — самая важная и сложная часть игры.

Боевая система идентична той, что мы видели в Back in Action. Противники заранее отмечены на карте; увидев врага, нужно тыкнуть на него курсором, и тогда ваши бойцы откроют пальбу. Тактики, понятное дело, в таком пиксельхантинге немного. Интересного — тоже. Наблюдать за тем, как плохо нарисованные человечки вяло поливают друг друга свинцом, — удовольствие сомнительное. Все предельно однообразно и скучно. Да и искусственный интеллект не блещет: с наемниками приходится возиться как с малыми детьми: бойцы все время застревают в углах и отказываются исполнять приказы. Не отстает и камера, которая постоянно берет неудобные ракурсы. Терпеть такое издевательство сможет далеко не каждый. Да и зачем?

Жанр
Ролевая стратегия

Издатель
bitComposer Entertainment

Разработчик
Coreplay

Платформа
PC

Сайт игры
jaggedalliance.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5 2,4 ГГц, 4 ГБ, 768 МБ видео

Coreplay пропустили мимо ушей все обоснованные претензии к Back in Action. Немцы явно пытаются придать серии новый облик, вот только результаты их творческой самодеятельности пока приносят сплошные разочарования. Авторам давно пора понять: люди все еще ждут *ту самую* Jagged Alliance. С увлекательными пошаговыми боями и развитой экономической составляющей. А жалкие огрызки вроде Back in Action и Crossfire тянут разве что на ролевую игру с намеком на тактику. Словом — не то. ■

Большое скопление врагов лучше обойти стороной, убивают тут быстро.

Наемники не чураются мародерства.

- ✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✕ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Crossfire страдает от тех же болячек, что и Back in Action. Урезанная боевая система, дисбаланс и баги — вот формула нового Jagged Alliance.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 4

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

Bloodline Champions

Онлайн игра с крутым нравом для любителей динамичных
командных боев против реальных соперников

Каждый из них играет со смертью по-своему

реклама

Воин дальнего боя

Попадет мухе в глаз с 300 метров. Врага убьет и с большей дистанции.

Воин ближнего боя

Сражение в кольце врагов — его стихия. Резать, рвать и крушить — его ремесло.

Защитник

Способен выдержать почти любую атаку. Обладает огромным запасом здоровья.

Целитель

Несет врагам смерть, а друзьям жизнь. Делает эти подарки массово.

Пришел. Увидел. Разорвал!

Нон-таргет система

Требуются быстрота реакции и меткость. Не спускай врагов с курсора!

Постоянство

Действие ударов и приемов предопределено и не зависит от внешних условий.

Ярость

Накопи энергию — преврати врагов в пыль.

Уникальные персонажи

Выбери идеальную боевую машину из множества доступных.

www.blc.ru

INNOVA FUN COM STUNLOCK Studios game

Геворг Акопян

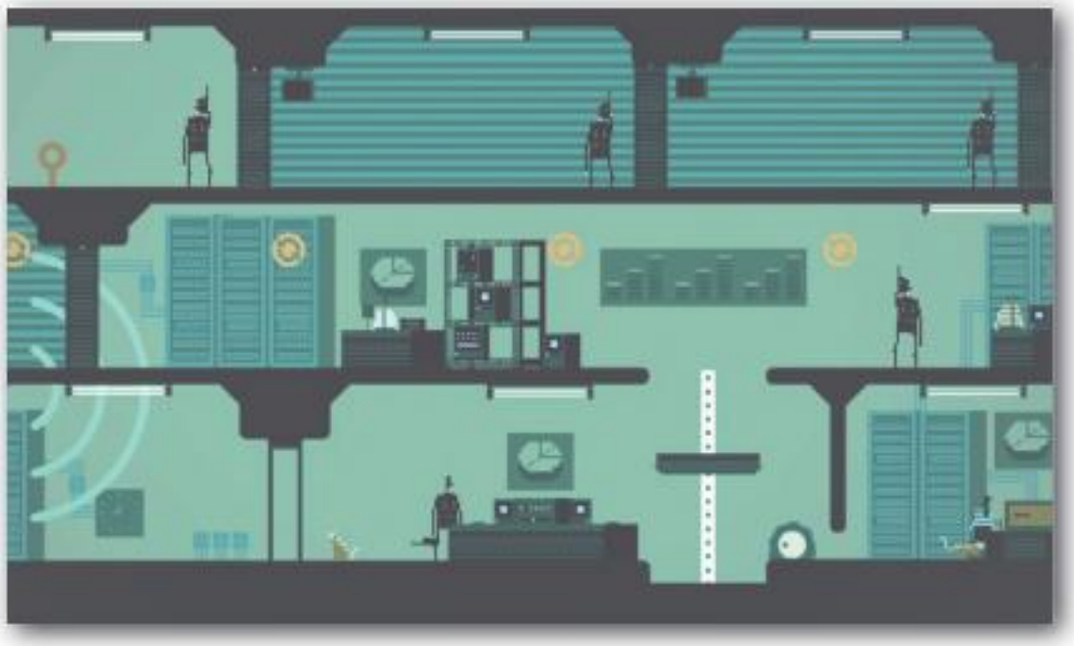
SOUND SHAPES

Угадай мелодию

Жанр
Музыкальный платформер
Издатель
Sony
Разработчик
Queasy Games
Платформы
Vita, PS3
Сайт игры
soundshapesgame.com

На прошедшей gamescom **Sony** много и охотно рассказывали, что всерьез будут развивать кросс-платформенный геймплей. Вы начинаете игру на PS3, выключаете консоль, потом садитесь, скажем, в метро, вытаскиваете из кармана свою PS Vita и спокойно продолжаете там, где остановились. Из более или менее интересных игр технологию уже поддерживают **Ultimate Marvel vs. Capcom 3**, **Mod Nation Racers: Road Trip** и **Wipeout 2048**. На подходе **PlayStation All-Stars Battle Royale**. В **Sound Shapes** Sony обкатывает новую экономическую модель: оплатив покупку в PSN, вы получаете сразу две копии игры — для домашней и портативной консоли соответственно. Сразу скажем, Sound Shapes куда выигрышнее смотрится на маленьком экране.

Как и **LocoRoco**, другой музыкальный платформер родом с PlayStation, **Sound Shapes**, изумительно выглядит: яркие абстрактные формы, строгие геометрические фигуры, летающие кальмары, пушистые облака, сталинские хрущевки и радуга пульсирующих цветов. Мы играем за некое подобие желтка, покрытое липкой оболочкой. Благодаря ей «герой» приклеивается к определенным поверхностям и умеет отключать второй слой, чтобы отцепляться от платформ и быстрее перемещаться.



CORPOREAL, пожалуй, самый красивый мир в игре.

По уровням разбросаны музыкальные биты. Скажем, если собрать один — заиграет барабан, второй — труба, третий — пианино. Звуки включаются в определенной последовательности и составляют мелодию, потом вы переходите на другой экран, собираете новые биты, звуки наслаиваются друг на друга и получается новый мотив. Таким образом, уровень — это композиция, которую вы сами и выстраиваете (ведь некоторые биты можно и пропустить).

Каждый из пяти игровых миров, которые здесь называются «альбомами», был сделан в сотрудничестве с разными художниками и музыкантами. Например, альбом CORPOREAL является тандемом канадского композитора Джима Гёфри и создателей игры **Superbrothers** и выглядит соответствующе: по пиксельным офисам снуют пиксельные человечки, поливают пиксельные цветы и работают за пиксельными компьютерами. Отдельный мир посвящен творчеству диджея deadmau5, а еще над уровнями игры поработали широко известные в узких кругах музыканты Колин Мэнсер и Вик Нгуен.

Но настоящая жемчужина Sound Shapes — альбом Cities. В нем звучат песни популярного американского певца Бека, а все уровни придумала и нарисовала студия дизайна Pyramid Attack. Это настоящее торжество хорошего вкуса. Под ритмичные биты и хрипловатый голос Бека вы перескакиваете с одной высотки на другую, минуя пылающий внизу тряпичный огонь, пока в такт музыке туда-обратно носятся карикатурные ракеты, а в воздухе, одновременно с песней, возникают слова. Бек произносит слово «move» — соответствующая аббревиатура двигается в сторону, «turn» — наклоняется, «hurt» — загорается красным цветом, губительным для нашей амёбы. Вот уж где музыка действительно работает на геймплей.

Как только Бек перестает держать протяжное «Ahhhhhhh», платформа растворяется в воздухе.

Как и в **LittleBigPlanet**, в Sound Shapes очень хороший и доступный редактор уровней. С геймпадом в руках в нем возиться не так интересно, зато на «Вите» с ее сенсорным экраном — одно удовольствие. Готовыми уровнями можно тут же поделиться с другими игроками. Например, буквально вчера один пользователь выложил фанатский уровень по мотивам Journey, который не только выглядит как оригинал, но даже звучит похоже — при помощи внутриигровых звуков автор умудрился удивительно точно воссоздать музыкальную тему из игры. После такого за будущее Sound Shapes как-то совсем не страшно. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивый музыкальный платформер с отличным редактором уровней и шикарным саундтреком.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА:.....8
ЗВУК И МУЗЫКА:.....9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....8

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

реклама

the Settlers® ОНЛАЙН

www.TheSettlersOnline.ru

реклама

Геворг Акопян

PAPO & YO

Папа и чудовище

Жанр
Платформер
Издатель
Sony
Разработчик
Minority
Платформа
PS3
Сайт игры
weareminority.com/papo-yo

Платформер **Papo & Yo** показывает мир глазами ребенка. Только не счастливого ребенка из здоровой семьи, а мальчика, отец которого постоянно напивается и дебоширит, чем травмирует нежную детскую психику. Пытаясь убежать от угнетающей реальности, Кико, главный герой игры, придумывает свою собственную. В воображении у ребенка появляется сестра, его игрушечный робот Лула оживает, дома умеют бегать и летать, от земли отслаиваются целые куски, из стен волшебным образом вылезают лестницы, и, самое главное, в волшебном мире живет рогатый монстр.

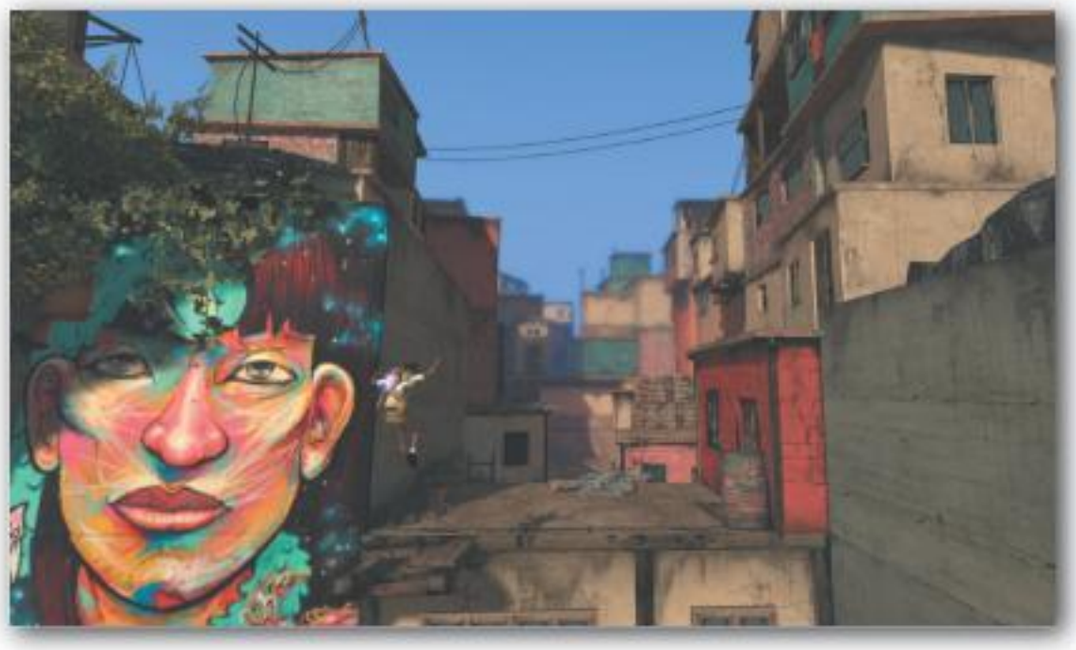
Чудовище (очевидная метафора с папашей) играет ключевую роль в создании атмосферы и установлении необходимой эмоциональной связи с игроком. В своем обычном состоянии монстр вполне добродушен: дрыхнет где-нибудь в уголке (в такие моменты его пузо можно использовать как батут, чтобы забраться повыше), пинает футбольный мяч и ест фрукты с рук игрока. Но стоит ему только слопать ядовитого цвета лягушку (алкоголь), как монстр моментально загорается инфернальным огнем, встает на все четыре лапы и, выпятив рог, несется на Кико. В Papo & Yo нет полоски жизни, мальчик в принципе не может умереть (как-никак это воображаемый мир), но когда здоровое чудище, которое еще минуту назад было таким дружелюбным, с ненавистью отшвыривает мальчика, — отчетливо представляешь себе, как пьяный мужчина бьет ребенка.

Что касается геймплея, то здесь у игры в целом все нормально. Это достаточно неплохой платформер, где, как и положено, приходится много прыгать и решать головоломки. Робот Лула, который постоянно сидит у мальчика на спине, выступает в качестве реактивного ранца и гарпуна. С его помощью Кико забирается на высокие поверхности и перелетает через пропасти.

Большинство загадок очень простые и сводятся к тому, что нужно элементарно запустить все механизмы на уровне. Но даже несмотря на смехотворную сложность, игра не наскучивает, потому что каждое ваше действие вызывает необычную реакцию мира. Скажем, вы подбегаете к краю большой пропасти, внизу — вода, а вам нужно попасть на другую сторону. На земле лежат картонные коробки, а рядом с ними мелом нарисованы прямоугольники. В тот момент, когда вы поднимаете один из ящиков, буквально из ниоткуда появляется огромная платформа, которая *полностью* повторяет ваши действия. То есть если бросить коробку в сторону — платформа ухнет вниз, а если закинуть ящик на силуэт на земле, то платформа с глухим звуком застынет в воздухе. Выглядит завораживающе. Несмотря на плохие модели и мутнейшие текстуры (Unreal Engine 3 явно используется не на полную катушку), это удивительно красивая игра с изумительным саундтреком, который вызывает ассоциации сразу с **ICO**, **LittleBigPlanet** и традиционными африканскими мотивами.

■ ■ ■

В начале игры Кико одет в школьную форму, но потихоньку теряет сначала пиджак, потом один ботинок, потом второй — и так, пока не остается в одних лишь шортах. Раздевая главного героя, авторы в то же время поступательно накручивают уровень напряжения, пока в финале ожидаемо не происходит трагическая развязка. Именно благодаря грустной концовке Papo & Yo удается вполне убедительно высказаться на нетривиальную для видеоигр тему. В этой истории не могло быть хеппи-энда. ■



Воображаемый мир сильно напоминает городок в Латинской Америке.

Разъяренный монстр не может причинить Кико ощутимого вреда, но от его беспричинной ярости испытываешь почти физический дискомфорт.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Путешествие в воображаемом мире мальчика, страдающего из-за проблем в семье. Одна из самых необычных игр последнего времени.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА:.....7
ЗВУК И МУЗЫКА:.....9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....8

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

ayyo

Помогаем выбирать хорошие фильмы
под любое настроение

Смотрите кино онлайн на ayyo.ru

Реклама. Ayyo — зарегистрированный товарный знак, свидетельство №401110.

POLITICAL MACHINE 2012

Платформа: PC

Издатель/разработчик: Stardock

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

Бывший финансовый воротила, а ныне кандидат в президенты Дональд Трамп выступает в поддержку однополых браков и несется через все Штаты, чтобы дать интервью республиканскому каналу. Его противник, большой демократ и охотник за челмедведосвином Эл Гор, обещает покончить с безработицей, запереть границу и при первой возможности атаковать Канаду. Калифорния уже готова отдать голос за «красных», Флорида говорит да «синим». До часа икс, когда станет известно имя следующего главы Соединенных Штатов, остается каких-то семь дней…

Сыграть в битву за Белый дом разработчики из **Stardock** (известные главным образом по сериалу **Galactic Civilizations**, где политика уже другая — космическая) предлагают уже в третий раз. И в третий же раз американские выборы в их исполнении больше напоминают игру настольную, чем компьютерную. Большеголовые кандидаты ходят по разбитому на штаты полю, ставят фишки зданий и «агентов» (одни работают на вашу популярность, другие старательно подрывают авторитет конкурента), говорят «Yes, we can!» электорату и ловят случайные события вроде интервью с неловкими вопросами («США — страна одной веры? Как насчет вторжения в Иран?»).

К сожалению, несмотря на всю злободневность и возможность собрать в местном редакторе хоть Линкольна в джедайской робе, хоть членистоногого робота с головой Льва Толстого, **Political Machine 2012** — вещь одноразовая, как летние фильмы Майкла Бэя. Победный рецепт весьма прост, ситуации повторяются из партии в партию, характеристики кандидатов едва ли на что-то влияют. Вдобавок игровой сценарий тут — не в пример прошлым частям — всего один. Выиграв президентскую гонку однажды, к Political Machine 2012 попросту незачем возвращаться. Даже если вы — не оправившийся с прошлых выборов Джон Маккейн. — *Сергей Колокольников*

THE EXPENDABLES 2: VIDEOGAME

Платформы: PC, Xbox 360, PS3

Издатель: Ubisoft
Разработчик: ZootFly

Малозаметная словенская студия ZootFly давно выработала собственный стиль работы по известным лицензиям, когда от первоисточника остается лишь название, а сама игра копирует несколько популярных хитов разом. Верите или нет, их Prison Break: The Conspiracy оказался отнюдь не самым наглым результатом такого подхода к творчеству. В свежей The Expendables 2: Videogame отсутствуют интернет-мемы про Чака Норриса и драки сковородками, зато приходится взрывать сотни танков, любуясь видом сверху, как в Renegade Ops или Assault Heroes.

Занятие это, по мнению словенцев, компанейское: вместо ожидаемого одиночного режима игра с ходу предлагает специальное лобби, где, прежде чем выйти на тропу войны, можно объединиться с тремя друзьями. Вместе и вправду чуточку легче переварить тусклые убей-их-всех-задания с прущими по сорок штук головорезами. Проблема в том, что The Expendables 2: Videogame совсем не умеет мотивировать игрока. Все миссии доступны изначально, а сражения представляют собой легкий тир, где вам лишь изредка надо прятать Сталлоне или Лундгрена за бревнами. На машины смерти ветераны не слишком-то похожи по нескольким причинам: интересного оружия мало, управление корявое, дизайн уровней слабый. Наводить порядки где-нибудь в Бирме (или, например, Сомали — визуальных отличий мало) было бы гораздо веселее, будь в игре хоть какая-то концентрация на личностях персонажей фильма, но на сценарий авторы решили не распыляться. Персонажи отличаются только лицами, плюс характеристики каждого можно зачем-то прокачать.

Удалась лишь графика, которая едва ли уступает той же Renegade Ops. Но приятно нарисованных лиц героев и симпатичных джунглей для удачного скролл-шутера слишком мало. — *Дмитрий Ежов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3.0

A VIRUS NAMED TOM

Платформы:
PC, Xbox 360, PS3

Издатель/разработчик:
Misfits Attic

В мире будущего, как всегда, неспокойно: обиженный несправедливым увольнением из корпорации MegaTech изобретатель Доктор X решает поразить вирусом все, что изобрел когда-то для любимого города. Под горячую руку попадают роботы-собаки, дома с системой самоуборки и даже тротуары будущего — усатый гений явно не скупится на масштабы технологического бедствия и сидеть в тени не намерен.

Осуществить планы, правда, оказывается не так-то просто. Для того, чтобы активировать заразу по имени TOM и уничтожить одно конкретное изобретение, сначала надо решить небольшой набор хитрых пазлов. Каждая из задачек — своего рода мозаика, где вам надо соединить части вируса, не оставив лишних элементов. В целом головоломки довольно похожи, но после прохождения каждого нового акта правила немного меняются. Скажем, в какой-то момент вы фактически перестаете видеть форму деталей — ими придется оперировать буквально на ощупь, совершенно случайно выбирая правильный вариант. Иногда увеличивается количество генераторов питания, заряжающих мелкие элементы пазла энергией, и, соответственно, вырастает число дорожек, которые вы должны выстроить в нужном порядке. Приходится следить за убывающим временем не ради получения золотой медали, а просто для того, чтобы не проиграть.

A Virus Named TOM проходится за пару часов, а такое ощущение, что за две минуты, — уж слишком хороши здесь уровни. Дополнительно в игре можно повеселиться в неожиданно приятном кооперативе: бить совместными усилиями компьютер или играть друг против друга, пытаясь фактически «перерешать» своего товарища. Так что не дайте описаниям не самой оригинальной игровой механики вас обмануть — скучать тут совершенно некогда. — *Дмитрий Ежов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

THIRTY FLIGHTS OF LOVING

Платформа:
PC

Издатель:
Idle Thumbs
Разработчик:
Idle Thumbs, Blendo Games

Талантливый автор Брэндон Чонг, в прошлом сотрудник славной студии **Pandemic**, а сегодня преуспевающий инди-разработчик, создает свои игры будто в двух параллельных реальностях. В одной из них у Брэндона получаются простые, но веселые развлечения вроде **Atom Zombie Smasher**, во второй — интеллектуальные вещи для заядлых киноманов, как **Light** и **Gravity Bone**. Свежая **Thirty Flights of Loving**, безусловно, относится именно к «умной» категории — это интерактивное признание в любви фильмам Квентина Тарантино и Тони Скотта, использующее в качестве главного художественного средства нелинейный монтаж.

«Нелинейный монтаж» на практике означает, что уследить за сюжетом Thirty Flights of Loving почти невозможно: сразу после пары вступительных эпизодов, где герой-бандит и два его подельника (один — женского пола) попадают в кровавую переделку, повествование резко распадается на череду флэшбеков, совсем сторонних сцен и чуть ли не пьяных галлюцинаций ближе к финалу. Управлять всем этим безумием почти нельзя — игроку дозволено лишь бегать по коридорам, пить виски, щедро расставленный по столам, и зачем-то чистить апельсины в одной из мирных сцен. Все остальное, включая поездку на багажной тележке и перестрелку в slow-mo, персонаж исполняет как-то без чужого вмешательства. А через десять минут игра просто заканчивается.

В итоге получается, что восхититься Thirty Flights of Loving можно разве что как арт-инсталляцией на тему «мое любимое кино девяностых». Это и вправду неглупое короткометражное изложение по мотивам «Настоящей любви» и пары других важных триллеров, выполненное к тому же в очень узнаваемой мультяшной манере. А вот с прочих точек зрения наслаждаться тут, откровенно говоря, нечем. Нелинейный нарратив в видеоиграх и без Брендона Чонга давно не новость; взгляните хотя бы на первые главы **Uncharted 3: Drake's Deception**. — *Дмитрий Ежов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.5

Подготовил Дмитрий Ежов

МОБИЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ

О том, во что нужно, а во что не нужно играть на ваших планшетах и телефонах

МИЛЛИОНЕР ИЗ ТРУЩОБ

Ключевую идею iOS-хита с прекрасным названием «**10000000**» можно легко определить по любому из представленных в App Store скриншотов. Экран здесь поделен на две части, в каждой из которых — почти самостоятельная игра, не имеющая на первый взгляд ничего общего с тем, что происходит по соседству. В узеньком верхнем окошке творится ролевой хардкор про зелья и драконов, внизу — типовая **Bejeweled**, где вам надо складывать тройки из разноцветных блоков, пытаясь делать это максимально быстро. Дальше, правда, все несколько сложнее. Две описанные механики в «10000000» взаимодействуют крайне занимательным образом: чтобы герой вверху бежал вперед и побеждал злых рыцарей, вам надо кучковать квадраты с изображением оружия; чтобы открывал сундуки — разбивать картинки с ключами; а чтобы человечек, например, не остался без полезных бонусов, придется налегать на иконки с полезными материалами. В специальной домашней комнате валюту можно тратить на прокачку оружия и характеристик. На это дополнительно мотивирует счетчик в углу, который показывает, сколько очков вам осталось до заветных десяти миллионов, необходимых, чтобы навсегда покинуть неуютное подземелье.

Бестиарию «10000000» позавидует любая современная ролевая игра: тут и рыцари, и гоблины, и деревья с человеческими лицами, и драконы, и даже что-то вроде оживших кусочков льда.

Не накопить нужный капитал просто невозможно. Сложная и местами неочевидная, «1000000» требует уделить себе целые сутки реального времени, но вряд ли у кого-то хватит сил ей отказать, ведь симбиоз двух жанров внезапно получился штукой на грани гениальности. И даже после финала вам наверняка захочется вернуться в изученные катакомбы — уже в полной боевой комплектации и с полным осознанием того, что двадцатью минутами перед сном тут точно не отделаться. Что делать в такой ситуации авторам классических Bejeweled-игр — непонятно. После «1000000» играть в подобные головоломки уже не кажется сколько-то достойным занятием.

Сила противников увеличивается пропорционально получению нами новых уровней, но всегда есть возможность вернуться немножко назад, когда враги еще были слабые, и легко подзаработать денег.

ПРЫЖКИ В ДЛИНУ

Как правило, платформеры с «больших» консолей чувствуют себя на iOS и Android довольно неважно (даже **Sonic CD** здесь не сказать что повторно обрел статус святыни), но авторы **Mikey Shorts** об этом вроде как и не подозревают. Свой новый проект разработчики **BeaverTap Games** почти целиком собрали из обрывков чужого творчества, в диапазоне от старых игр про Марио до **Super Meat Boy**. Внезапно такая смелость породила на свет не кривую ерунду, как можно сразу подумать, а настоящий эталон мобильного платформера — красивую, быструю, умную и очень удобную игру.

Правила в Mikey Shorts элементарные: мчимся слева направо, собираем золотые монетки, перепрыгиваем глазастые телевизоры (или крушим их молодецким подкатом), а главное, не забываем касаться каменных статуй, каждая из которых — на самом деле замурованный человек. Отсутствие врагов, как это часто бывает с платформерами, всего лишь формальность. Бороться приходится и с многочисленными препятствиями (улететь куда-нибудь в пропасть даже на начальных этапах очень просто), и, если хотите получить одну из трех медалей, с временными лимитами. У Mikey Shorts, сказать к слову, крайне занимательный темп. Сверхзвуковые скорости тут то и дело сменяются меланхоличным изучением особо изощренных участков уровня: если не освободить от каменной оболочки хотя бы одного товарища, герою придется возвращаться назад, теряя драгоценные секунды, а такого допустить нельзя. Приходится быть быстрым и аккуратным одновременно; когда управление порядком изучено, собственным трюкам удивляешься. Три элементарных действия (движение, прыжок и подкат) дают возможность буквально парить по уровням, заодно рассматривая красивейшие задники: перед глазами мелькает какая-то буйная зелень, ледяные глыбы, стены из огненной лавы и другие, не менее впечатляющие штуки.

Хотя куда больше, конечно, удивляет сам факт того, что мобильную игру с прыжками и пропастями впервые со времен **League of Dead 2** умудрились сделать потрясающе комфортной абсолютно для всех. Включая людей, привыкших изучать жанр с обычным геймпадом в руках.

Физически убить в Mikey Shorts не могут, но нехватка времени убивает тут гораздо сильнее: чтобы добиться нормального результата, уровень перезапускаешь по десять раз.

За внутриигровую валюту в игре можно купить кучу веселой одежды для героя

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

ORGAN TRAIL: DIRECTOR'S CUT

iOS, Andriod

Простой, но ужасно атмосферный симулятор выживания в постапокалиптических Штатах. Из главных достопримечательностей: абсолютный технологический минимализм (картинка — честные шестнадцать бит, интерфейс — несколько строчек текста) и удивительная предыстория, согласно которой **Organ Trail: Director's Cut** является чем-то вроде юмористического ремейка древнего хита с компьютеров Apple. Впрочем, и без лишних подробностей от этой ролевой игры не оторваться — сложно, жестоко, увлекательно и про зомби.

PUZZLE CRAFT

iOS, Android

Изобретательный сплав из строительного симулятора и жанра с условным названием match-3 (см. **Bejeweled**), о котором мы уже немного рассказали на соседней странице в заметке о «10000000». Собственно, эти проекты довольно похожи, только в **Puzzle Craft** комбинирование одинаковых квадратов помогает вам не продвигаться в подземелье, а обустраивать деревню. Не абсолютный хит, но качественная и очень красивая (как раз в отличие от архаично выглядящей «10000000») игра от **Chillingo**; оригинальная замена давно утомившим всех «Веселым фермам».

FIELDRUNNERS 2

iOS

Сиквел одной из главных Tower Defense на iOS, окончательно установивший монополию бренда **Fieldrunners** в своем жанре: едва ли после ее прохождения вы захотите защищать башни где-либо еще. И дело не в том, что игра как-то особенно выглядит (хотя этот так) или слишком дружелюбна к пользователю тачскрина (это тоже так), все дело здесь — в чудовищном разнообразии. Испытать все виды оборонительных сооружений едва ли получится даже за двадцать продолжительных сеансов игры, а уровнями просто не успеваешь любоваться.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

TRIGGER FIRST

iOS

Не очень удачная попытка создания мультиплеерного шутера от третьего лица на мобильных гаджетах. Выглядит **Trigger First** вполне себе на уровне прошлого поколения консолей, но стрелять и перемещаться здесь ожидаемо неудобно, герой занимает слишком много места на экране, а на серых неуютных картах живых игроков днем с огнем не сыщешь — это из основных проблем. Удачный момент ровно один: в режиме «Захват флага» никакого флага тут нет, зато есть живая коза, которую можно водрузить себе на спину. Другого юмора замечено, к сожалению, не было.

PITFALL!

iOS

Тезка популярного платформера времен процветания **Atari**, а еще представитель уже, кажется, самого главного мобильного жанра сегодняшних дней — endless runner (когда герой постоянно куда-то бежит, только успевай справляться с поворотами и прыжками). Формально тут все очень здорово: окружение постоянно меняется, вместе с ним меняется и перспектива (из 2D в 3D и обратно). Однако по отдельности каждый уровень ощущается как средний представитель жанра, а это, учитывая, что представителей уже миллион, сомнительное качество. Более однообразная **Temple Run**, например, увлекала гораздо сильнее.

BITLESS

iOS

Тоже своего рода endless runner, только с квадратом в главной роли. Здесь игроку необходимо вовремя нажимать на «прыжок», чтобы фигура спокойно добралась до финиша (в роли финишной черты почему-то выступает другой квадрат, только большой и желтый). В отличие от многих прочих непонятных минималистичных игр вроде **Cage**, эта с ходу поражает совершенно пошлой механикой и общей бессмысленностью. Учитывая то, что **Bitless** еще и чудовищно сложная, пройти хотя бы первые несколько уровней отважатся считанные единицы.

Подготовил Дмитрий Ежов

ПОРТ-ДАЙДЖЕСТ

О том, куда какие игры переехали и что с этим делать

ХРОНИКИ МУТАНТОВ

По драматическому стечению обстоятельств Prototype 2 стала последней игрой, сделанной студией Radical Entertain-ment самостоятельно. Теперь ее оставшиеся сотрудники обречены исключительно помогать чужим разработкам.

Обычно игры вроде **Prototype 2** на персоналках встречают подозрительным прищуром: разучить пятнадцать приемов по выбиванию кишок из противника и с геймпадом-то бывает сложновато, а уж пытаться исполнить очередное душераздирающее комбо, нервно колотя по паре десятков клавиш, — и рассуждать, как говорится, нечего. Тем более что у студии **Radical Entertainment** уже есть один несколько печальный опыт PC-разработки: первой частью Prototype без геймпада могли наслаждаться лишь законченные мазохисты. К счастью, на этот раз компьютерный вариант экшена в открытом мире решили не слепо выпускать одновременно с консольным, а выждать несколько месяцев, приведя версию в соответствие со стандартами. Управлять игрой с клавиатуры в итоге оказалось все равно неудобно (да и вряд ли это кто-то будет делать), зато в остальном порт, несмотря на недавнюю драму с роспуском штата Radical, оказался на удивление вменяемым. Запускается с первого раза, не требует звериных мощностей для комфортной игры даже в битвах с боссами — и это при отличной картинке в максимальном разрешении. Вывод, в общем, напрашивается весьма нехитрый: ждали PC-игроки не зря.

ЖИЗНЬ НА ПОТОЛКЕ

Мысленно, на примере других похожих игр, порт **Inversion** для PC представить себе очень просто — и тактический экшен с системой укрытий, и фокусы с силой притяжения знакомы компьютерным игрокам едва ли хуже, чем тем, кто играет только на консолях. Другое дело, что шутер **Saber Interactive** сам по себе далеко не так удобен в освоении, как **Gears of War** или, там, **Half-Life 2**, а потому пропустить его PC-версию совершенно не обидно. Проблем не слишком много, но они есть. Скажем, если поднимать врагов в воздух при помощи мыши здесь не менее приятно, чем кнопкой геймпада на Xbox 360, то с укрытиями все уже не так радужно: иногда герой как-то чересчур крепко прилипает к бетонным блокам, иногда почему-то не очень метко стреляет. Еще беда с производительностью: взрывы красных бочек вызывают ощутимое торможение, порой длительностью в целую минуту. Никаких претензий нет разве что к тому, как авторы поработали с картинкой, поскольку виды разрушенного мегаполиса, периодически напоминавшие в консольной версии серую кашу, тут в нужном (предельно высоком) разрешении экрана смотрятся вполне себе неплохо. Рекомендовать PC-порт Inversion к покупке можно было бы разве что в условиях жанрового голода, но сейчас на компьютере проблем с шутерами от третьего лица совершенно не наблюдается; как минимум есть отличный **Spec Ops: The Line**. Пропускать можно смело.

Не столь давняя Binary Domain имела многие сходства с Inversion, но портировалась на компьютеры она куда старательнее.

Симпатичные взрывы в PC-версии ожидаемо часто приводят к грустному слайд-шоу.

ДВА ПОРТА, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

GALAXY ON FIRE 2

С iOS на PC

Замечательный космический симулятор с мобильных устройств силами студии **Fishlabs Entertainment GmbH** наконец-то появился на персональных компьютерах. Глубины старых PC-представителей жанра вроде серий **X** и **Master of Orion** тут нет, зато есть куча приятных занятий для любого фаната космоса: путешествие по красивейшей галактике под отличный саундтрек, торговля, повышение авторитета, дипломатия и много всего прочего. Главное достоинство именно PC-версии заключается, конечно, в Full HD-разрешении (даже скриншоты выглядят ослепительно) и в управлении клавиатурой и мышью, сильно превосходящим контроль тачскрином. Если относительно недавней **Endless Space** вам показалось мало, обязательно купите и попробуйте.

TINY TROOPERS

С iOS на PC

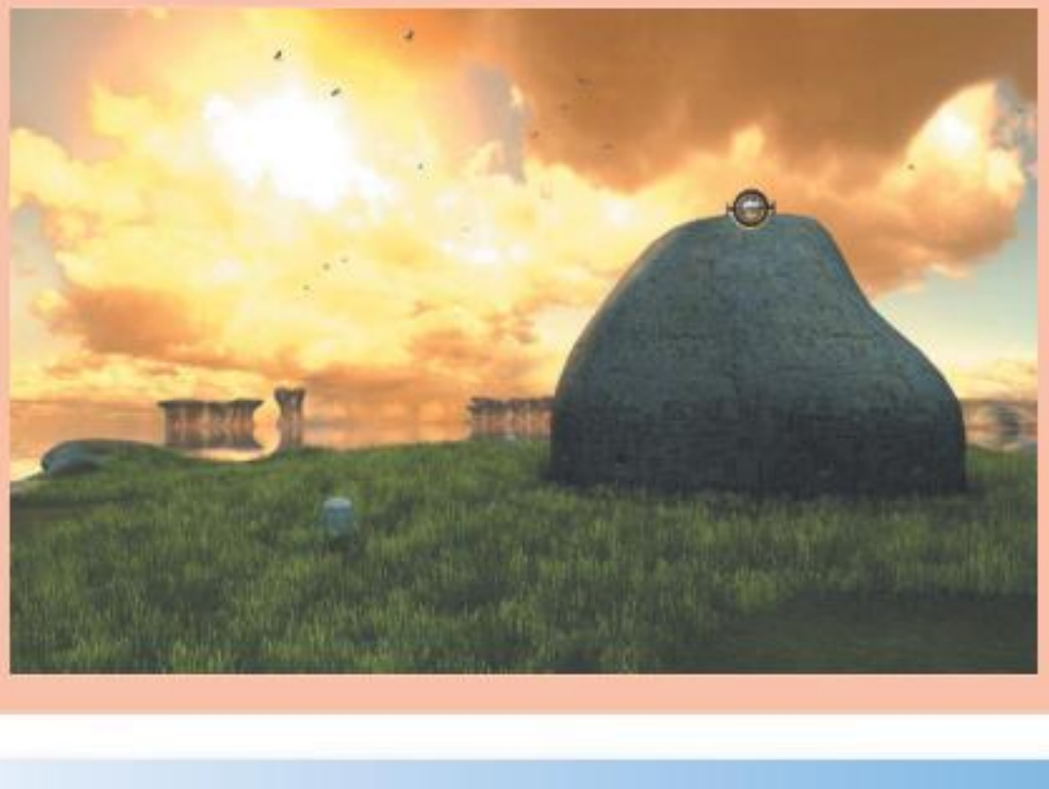
С тактической стратегией про игрушечных солдатиков **Tiny Troopers** в августе случилось сразу два важных события: во-первых, игра получила обновление на iPad, во-вторых — каким-то чудом появилась на PC. Последнему стоит порадоваться особенно сильно, поскольку порт вышел отменный. Графика в компьютерной версии вполне способна тягаться с картинкой на новом iPad (не считая редких проблем с плохим отображением текстур ландшафта на Windows XP), управление мышью ровное. А главное — Tiny Troopers, кажется, стала единственным достойным представителем жанра (хотя и в его порядком облегченном виде) на компьютерах за долгие годы.

ДВА ПОРТА, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

MYST

С NDS на 3DS

Культовый компьютерный квест **Myst** в последние годы подвергается с каждым разом все более радикальным переработкам: сначала расширенное издание игры для PSP, потом довольно неудобная версия для платформы iOS, а в этом году, например, непонятно зачем вышло 3D-переиздание специально для iPad. Самая же новая версия Myst — для Nintendo 3DS, перенесенная с техническими изменениями и несколькими новыми локациями с Nintendo DS, где квест выходил пять лет назад. Ненужность этого релиза обусловлена одной простой вещью: все, кто хотел увидеть легендарный Myst, давно это сделали и без очередного 3D-ремейка. Тем более что собственно 3D-эффекты тут смотрятся абсолютно таким же излишеством, как и в сотый раз переработанная HD-картинка.



THE AMAZING SPIDER-MAN

С Xbox 360 и PS3 на PC

Современные экшены про Спайдермена еще ни разу не выступали на персональных компьютерах в полную силу, и как минимум в ближайшие сто лет этого, наверное, так и не случится. Свежий **Amazing Spider-Man** посетил платформу довольно неудобным, не слишком красивым, местами тормозящим боевиком — в общем, практически копией своей консольной версии. Но если на приставках хотя бы можно было получать удовольствие от более-менее сбалансированной боевой системы и полетов на паутине по Манхэттену, то на компьютерах все эти удовольствия мигом разбиваются об отвратительное управление. Предлагать такое к покупке как-то неудобно даже преданным поклонникам.

Подготовил Дмитрий Ежов

DLC-ДАЙДЖЕСТ

О том, какие игры срочно нужно дополнить, а какие — оставить как есть

НАБИРАЕМ МАССУ

По сравнению с предыдущими частями третья **Mass Effect** в плане контента расширяется какими-то абсолютно звериными темпами. Разработчики из **BioWare**, помимо трех ключевых платформ, запустили галактические войны на Facebook, iOS и «флэше», а еще успевают регулярно подкреплять основную версию игры всевозможными DLC, в названиях которых все давно запутались: **From Ashes**, **Resurgence Pack**, **Rebellion Pack**, **Earth**, **Extended Cut**... И в августе подоспела еще парочка DLC, разбираться в которых, как ни крути, придется подробно.

В первую очередь, конечно, из-за долгожданного сюжетного дополнения **Leviathan**, информацию о котором некоторые безумные фанаты Mass Effect традиционно уже давно откопали в недрах системных файлов предыдущего DLC (в нашем случае — Extended Cut). За десять долларов нам предлагают объемную трехчасовую миссию (или, если угодно, небольшую историю) о поисках Шепардом таинственного Левиафана — то ли божества на краю океана, то ли Жнеца-отшельника, то ли простой миф. Так или иначе, Левиафан, по сводкам ученых, способен окончательно победить расу Жнецов и рассматривается командором как приоритетная цель. Главное отличие DLC от оригинального сюжета — неожиданно резкие смены темпа: Leviathan активно чередует долгие медитативные прогулки по мрачным (мрачнее, чем обычно) закоулкам вселенной с яростными перестрелками, где против вас выступает одновременно куча противников. А вот сюжетных откровений тут минимум: сплошные глобальные тайны. Тем не менее поискать Левиафана поклонникам вселенной обязательно стоит.

Firefight Pack, второй важный свежий аддон, привнес в одиночную игру много полезного оружия, которое раньше встречалось только в мультиплеере; теперь поклонники исключительно сингла смогут, например, опробовать популярный в форумных обсуждениях автомат Blood Pack Punisher SMG и винтовку под названием Anti-Synthetic. Что называется, по многочисленным просьбам желающих.

Едва фанаты игры поняли и приняли благодаря Extended Cut финал оригинальной Mass Effect 3, как снова скандалы, интриги, расследования. На этот раз — в виде DLC.

Помимо поисков легендарного чудовища, в Leviathan можно заняться стрельбой из двух новых образцов оружия.

ШИРОКА РЕКА

Искренне непонятно, почему дополнение ко второй части **Left 4 Dead** под названием **Cold Stream** вышло именно сейчас; логичнее было бы выпустить этот DLC поближе к Рождеству (хотя бета доступна уже очень давно), ведь по содержанию перед нами — настоящий подарок любому фанату зомби-шутера. Во-первых, в комплекте присутствуют все пять основных карт из первой Left 4 Dead, что автоматически дает повод отдать свою коробку с оригиналом кому-нибудь, кому он действительно нужен. Во-вторых, здесь присутствует собственно аддон Cold Stream — небольшая, но яркая сюжетная кампания, помещающая четверку выживших бороться с мертвецами в лес (отдельно нужно сказать о том, что **Valve** к «Холодному течению» отношения почти не имеет, — это целиком заслуга талантливого фаната, поработавшего в редакторе). Ну и, наконец, третий сюрприз: вместе с Cold Stream сиквел гениального шутера получил долгожданное обновление, разом открывающее игроку доступ ко всем мутаторам. Нечто подобное поклонники ждали почти три года — и вот, наконец, дождались. Теперь очень интересно, что же нам все-таки приготовят к Рождеству.

Cold Stream — очередной пример того, что крупным студиям не чужд опыт сотрудничества с одаренными новичками.

Между картами из первой и второй частей графических отличий мало — то ли портировали старый контент неплохо, то ли в Valve и правда рисуют на века.

ДВА DLC, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

QUANTUM CONUNDRUM: THE DESMOND DEBACLE

PC, Xbox 360, PS3

Юмористическая головоломка от первого лица обзавелась крупным дополнением уже на втором месяце существования. Если сравнивать судьбу **Quantum Conundrum** с судьбой похожей по духу **Portal**, расширять которую долгое время как-то не особенно стремились, результат очень достойный. Что куда более важно, само дополнение тоже получилось отличным: шесть насыщенных уровней на новой локации (огромный отсек знакомого особняка из платформ, труб и рычагов) с примерно десятком более-менее свежих задач и кучей старых, чуточку переработанных. А плюс ко всему этому в самом конце месяца вышло еще и второе дополнение, **IKE-aramba!**, где контент ничуть не хуже, чем в первом. Так что праздник у поклонников творчества Ким Свифт двойной.

FORZA MOTORSPORT 4: AUGUST PLAYSEAT CAR PACK

Xbox 360

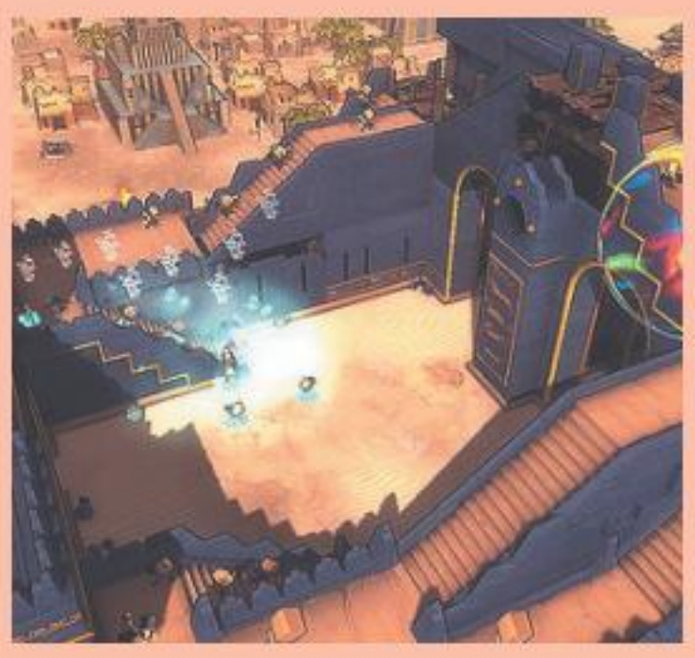
Количество добавок к главной Xbox 360-гонке давно перевалило за десяток, а в обозримом будущем, скорее всего, перевалит за двадцать, а потом и тридцать штук. Материала для этого, к счастью, много: еще далеко не все автомобильные линейки изучены разработчиками **Turn 10 Studios**. В августовской коллекции, как обычно, половина машин — легендарные и просто классические (Lincoln Continental, Triumph TR3B), другая половина — сверкающие новые, а то и едва представленные публике (вроде Hyundai Genesis Coupe 3.8 Track и Chevrolet Camaro ZL1). Рекомендуем, как обычно, всем поклонникам оригинала.

ТРИ DLC, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

BABEL RISING: SKY'S THE LIMIT

PC, Xbox 360, PS3

Babel Rising была довольно оригинальным, но как-то уж слишком быстро утомляющим симулятором бога: ближе к финалу мешать строительству вавилонской башни становилось настолько скучно, что хотелось взвыть. В этом смысле абсолютно непонятно, кому вообще предназначен свежий аддон **Sky's the Limit**, предлагающий, по сути, то же самое, что и в оригинале, только в слегка переделанных декорациях. Лучше бы авторы основательно поработали над геймплеем.



MAD RIDERS — DAREDEVIL MAP PACK

PC, PS3

Второй эксперимент поляков **Techland** (после **Nail'd**) на территории экстремальных гонок дополнили свежими чемпионатами и комплектом новых трасс — как для сингла, так и для мультиплеера. Проблема лишь в том, что об оригинальной **Mad Riders** сейчас вряд ли кто-то вспоминает с теплотой: сразу после релиза игра удостоилась волны сравнений с замечательной **Pure** — естественно, не в свою пользу. DLC же как раз немногим отличается от старого контента, чего-то принципиально нового и вообще интересного тут найти нельзя.

PAYDAY: THE HEIST — WOLFPACK

PC, PS3

Один из самых любопытных компьютерных экшенов прошлого года (краткое описание: шутер про ограбление банка в мультиплеере), черпавший вдохновение в классических боевиках девяностых, обзавелся первым контент-паком с новыми заданиями и оружием. В операции Undercover предстоит грабить крупных шишек в Париже, а в Counterfeit — работать с командой в дорогом американском особняке. В общем, все вроде бы довольно занимательно. Жаль только, что собственно игра сильно лучше не стала, и в целом DLC устроит только тех немногих, кому сильно понравился в свое время оригинал.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

СОБЫТИЯ

НОВОЕ РОЖДЕНИЕ «МИРА ТАНКОВ»

Броня крепка, а будет еще крепче

Компания Wargaming.net приобрела австралийскую компанию **BigWorld**, отдав за это довольно значительную сумму в 45 миллионов долларов. Напомним, что именно она ведет разработку движка, на котором работает сетевой экшен **World of Tanks**, а также его братья **World of Warplanes** и **World of Warships**. Раньше Wargaming.net был рядовым клиентом, и при обращении в техподдержку BigWorld вынужден был получать билет и стоять в очереди. Теперь нужды компании всегда будут стоять на первом месте. Как сообщил глава компании Виктор Кислый, покупка движка позволит более эффективно работать над развитием игры, а годовой доход увеличится до 200 миллионов долларов.

Тем временем в World of Tanks происходит настоящая революция — обновление за номером 0.8.0 добавило в игру новую графику и долгожданную физику. Новый рендер, продвинутые тени и эффекты постобработки, улучшенная производительность и ультранизкие настройки для владельцев ноутбуков — разработчики скромно заявляют, что теперь в плане технологий и графики «Миру танков» не стыдно даже перед Battlefield 3. Впрочем, одними технологиями не обошлось. Дизайнеры уровней начали тотальную переработку игровых карт, взяв для начала десяток из числа наиболее старых. Где-то разница не будет бросаться в глаза, но в других местах перемены более чем заметны: например, стали очень красивыми берега водоемов. Раньше там была скучная текстура, натянутая на три полигона, а теперь настоящие пейзажи с кустами, деревьями и прозрачной водой.

Столь большое внимание к деталям делается не ради того, чтобы создать пару красивых скриншотов. Ведь с вводом новой физики игрокам стали доступны многие тайные закоулки карт, которые раньше можно было увидеть разве что через снайперский прицел. Это полностью меняет геймплей, открывает новые тактики и в то же время делает устаревшими привычные схемы ведения боя. Обрывы, овраги и даже некоторые речки перестали быть непреодолимым препятствием. Сейчас сложно сказать, какой станет игра через полгода, но вид покоряющих горные вершины танков, увиденных нами в ходе бета-теста обновления, наглядно свидетельствует, что ждать можно всего.

Раз уж все меняется столь кардинально, самое время подкрутить баланс машин. Разработчики решили усилить роль брони, уменьшив значения нормализации почти вдвое — с 7-8 градусов до 4-5 градусов. Нормализацией называют свойство снаряда как бы «доворачивать» при попадании в наклонную броню, что уменьшает роль углов бронирования. Изменение в несколько градусов кажется пустяковым, но разработчики уверяют, что пробивать наклонную броню станет заметно сложнее. Также будет проведен ребаланс отдельных машин: одни лучше подойдут к новым условиям боя, другие хуже. Похоже, после всего этого игрокам придется переучиваться ездить заново, но ничего. Сентябрь — лучшее время для того, чтобы начать учиться чему-то новому.

АНОНСЫ

АНОНС NAVYFIELD 2

Большому кораблю — большая торпеда

На выставке gamescom 2012 корейская студия **SDenternet** анонсировала экшен-стратегию **Navyfield 2: Conqueror of the Ocean**. Зарубежным игрокам первая часть известна довольно хорошо, а вот наши наверняка озадачатся — что еще за **Navyfield** такой? Оригинал вышел десять лет назад и завоевал популярность благодаря аддиктивному геймплею, массовым PvP-сражениям с участием вплоть до 128 игроков, а также довольно мягким и необязательным донатом — в итоге все решали собственные навыки игрока, а также командная игра. Но возраст берет свое, и в наше время простая двухмерная графика с дерганой анимацией кораблей и куцыми спецэффектами уже не производит должного впечатления.

Судя по тому, что показали на выставке, вторая часть будет не так уж отличаться от первой. Конечно, океан теперь переливается шейдерами, трехмерные модели боевых судов плавно режут носом волну, но суть осталась прежней: две команды сходятся посреди океана и стараются потопить друг друга. Игроки усердно щелкают мышкой, маневрируют, наводят пушки, стреляют и топят врагов. Отточенный за десять лет баланс тоже, скорее всего, под нож пускать не будут — все привыкли к дальнобойным немецким судам, мощным в ближнем бою британцам, универсальным американцам… Впрочем, одно существенное отличие от первой части разработчики все-таки озвучили. Теперь один игрок сможет управлять сразу флотилией кораблей, и на одном поле боя смогут сойтись до 192 судов, управляемых 64 игроками. Западный релиз намечен на будущий год.

В Navyfield 2 корабли будут выпускаться в бой из таких вот шикарных доков, где можно будет пополнить команду, установить новое оружие и снаряжение.

ОБНОВЛЕНИЯ

БРАЗИЛЬСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ WARFACE

Здравствуйте, я ваше новое PvE!

На форумах шутера **Warface** регулярно звучал вопрос: когда же будет новое PvE? И вот, наконец, разработчики сообщили об открытии нового театра военных действий. На этот раз мы окажемся в жаркой Бразилии, где много-много диких коммандос, охраняющих секретные лаборатории знакомой всем организации Blackwood. Они расположились прямо посреди фавел — так в Бразилии называют районы трущоб из тысяч лачуг, выстроенных рядами на склонах гор. Именно там Blackwood проводит жестокие эксперименты над людьми, ну а подопытных, похоже, набирают прямо на месте. Игрокам поручат взять ситуацию под контроль и прекратить геноцид беззащитных бразильских бомжей.

В PvP с бразильской тематикой можно будет познакомиться в новой карте «Эстакада», которая доступна в режиме «Подрыв». Дизайнеры постарались создать комфортные условия для всех классов: удобные нычки для снайперов, тесные городские улицы для ближнего боя, открытые пространства для позиционных перестрелок. Также разработчики продолжают перекраивать экономику игры. Открывать новое оружие стало легче, в PvP увеличили выплаты проигравшим, уравняли награды в PvE-миссии. Заодно была уменьшена сложность заданий легкого уровня — теперь заработать на них новичкам будет куда проще. Зато на нормальной и высокой сложности миссии стали более долгими.

Одновременно Warface готовится к западному релизу. В ходе народного голосования на European Games Awards 2012 этот проект вошел в тройку самых ожидаемых игр, а с выставки gamescom разработчики привезли звание лучшей онлайновой игры года.

Бразильские фавелы являются огромным районом, осваивать который игрокам придется довольно долго.

КОРОТКО О ВАЖНОМ

Новые дневники разработчиков **Royal Quest** оказались очень необычными: создатели игры решили ответить на наиболее острые и актуальные вопросы игроков. Оказалось, что снижать хардкорность, вопреки всем опасениям, никто не планирует — скорее снижается сложность игры для новичков (меньше вариантов сделать ошибку), а также идет работа над более комфортным интерфейсом. Очень большое внимание уделяется PvP. Создатели игры понимают, что текущая мотивация для PvP недостаточна, а осады замков далеки от идеала. Все это будет дорабатываться, а после завершения работы над высокоуровневым контентом и изменениями геймплея возьмутся за осады островов. Параллельно ведутся работы над экономикой — представители студии признались, что инфляция является большой проблемой, но идеи по ее решению уже имеются.

Из-за достаточно прохладных обзоров прессы выход **The Secret World** вышел не слишком удачным, на старте удалось продать всего 200 000 копий игры. В результате компания **Funcom** заявила, что сделала выводы на будущее и больше не будет создавать дорогих игр в стиле «парка аттракционов», с кучей квестов и разнообразных локаций. Вместо этого она сосредоточится на менее затратных проектах со свободным геймплеем в духе «песочницы», где главный упор делается на усиление взаимоотношений между игроками.

АНОНСЫ

ЗНАКОМСТВО С PROJECT: THERALON

Маленький драконий переполох в большой песочнице

В отличие от предыдущей игры, очередной представленный на выставке проект под названием **Project: Theralon** бьет качеством графики наповал, с первого взгляда. Живой огонь, реалистичный дым — сразу видно работу движка CryENGINE 3, превращающего произношение каждого заклинания в маленькое шоу современных технологий. Да и вообще вся демонстрация игры впечатляла: вот над городом летает дракон и пыхает огнем, вот мы лезем на самую высокую башню с катапультой и изображаем из себя средневекового бойца ПВО, пытаясь сбить дракона взрывающимися зарядами. Вот мы оседлали другого дракона и устраиваем воздушную погоню через горные ущелья, прямо к залитому расплавленной магмой логову в центре вулкана…

Кто-то вздохнет, мол, опять решили делать очередного убийцу **World of Warcraft** — кучу скриптованных аттракционов с эпичным сюжетом. И ошибется. На самом деле разработчики хотят сделать игру-песочницу с огромным открытым миром. Более того, настроены настолько серьезно, что называют свой проект не иначе как «A true sandbox MMORPG», подразумевая, что все песочницы, которые делали до них, были не такими уж и песочными. А что до скриптованной демонстрации, напоминающей фэнтезийный Call of Duty, — так просто игра находится на стадии прототипа, поэтому нормального геймплея пока нет. Зато есть планы на будущее, и очень большие.

Игрокам хотят дать возможность самостоятельно строить города, управлять политикой и экономикой, создавать собственные государства. Оригинальная ролевая система с двумя персонажами позволит одновременно прокачивать, скажем, супербойца, летающего на драконах и уничтожающего врагов грозным взглядом, и толстого купца-спекулянта, барыжащего в лавке подержанными доспехами и драконьей чешуей. Переключаться между ними можно будет в любое время. В настоящее время игра делается из расчета в 3-4 тысячи игроков на один сервер, но разработчики изучают возможность создания единого мира. Пожелаем им успеха: сейчас на онлайновом рынке практически нет удачных игр-песочниц, а ведь именно такие проекты и востребованы больше всего уставшей от WoW-образных клонов игровой индустрией.

Придумать хорошую игру-песочницу легко, а вот сделать ее куда сложнее. Сможет ли Project: Theralon встать в один ряд с EVE Online и Minecraft — покажет будущее.

АНОНСЫ

ГЕРОИЧЕСКИЕ МОНАРХИ

У нас, королей, рабочий день ненормированный…

Еще одна новинка, показанная на gamescom 2012, — MMORPG **Monarch: Heroes of a New Age**. Сначала, когда смотришь короткий тизер игры, возникает негатив. Она словно пришла из прошлого десятилетия: дерганая анимация, дешевые спецэффекты, бумажные деревья и пучки травы, смахивающие на закопанных в газон зеленых ежиков. Такое впечатление, что создатели ролика и не хотели привлечь внимание зрителей. Тем сильнее шокируют сцены геймплея и сухие цифры пресс-релиза: нас ждет ни много ни мало объединение жанра MMORPG и глобальной стратегии, эпичные сражения с участием 200 игроков и движок Maius, способный обрабатывать до 10 400 юнитов на одном поле боя и при этом позволяющий запускать игру практически на любом компьютере.

Кто-то может вспомнить серию **Total War**, где и графика круче, и бойцов на поле боя пятьдесят с лишним тысяч… Но Monarch: Heroes of a New Age не стратегия. В плане геймплея игра скорее ближе к серии **Mount & Blade**. Вы получаете героя, который должен будет собрать армию: купить солдат, прокачать их, снарядить, а затем повести за собой в бой. Или же продать другому игроку за хорошую цену. Окружив себя сотнями бойцов, стоит помнить, что главная боевая единица в игре — это сам игрок, и сколь бы ни сильна была армия, несколько более слабых армий других игроков смогут с ней справится. Так что вопрос о наличии ста друзей становится как нельзя более актуальным — именно столько человек может выставить каждая из сторон при сражении за ключевую локацию. Будем ждать, на первый взгляд проект выглядит очень многообещающе. На Западе игру обещают выпустить осенью следующего года.

При максимальном приближении графика не впечатляет, но это не слишком большая плата за возможность массовых сражений.

ИНТЕРЕСНОСТИ

СПАСИБО ЗА ПОКУПКУ!

Да чтобы вы ею подавились...

Разработчики считают, что в бесплатных играх обязательно должно быть PvP, ведь главную радость от виртуальной покупки приносит… чувство мести. Обидел тебя кто-то, а ты вложил деньги и отомстил. Вот оно, счастье!

В реальной жизни большинство покупок приносят радость. Модный светильник с дельфинчиками, зубная щетка потрясающего зеленого цвета, умопомрачительный пресс для фильтрации кофе… Даже после покупки банальной и скучной буханки хлеба мы не считаем, что потратили деньги зря. Как оказалось, бесплатным играм до такой идиллии еще расти и расти: проведенный недавно в Японии опрос показал, что 60,6% всех игроков сожалеют о сделанных ими виртуальных покупках. При этом 46,3% хотят умерить свои траты в бесплатных играх, а еще 40% не отдадут их разработчикам ни единой копейки (то есть иены).

Почему так происходит, понятно всем. Сейчас игроки воспринимают виртуальные покупки скорее как уплату налогов — какое уж тут удовольствие. Чтобы исправить ситуацию, нужно сделать так, чтобы игровые магазины больше напоминали магазины реальные, куда люди приходят добровольно и с радостью. Впрочем, приведенные цифры актуальны только для Японии, где идет настоящим бум на коллекционные карточные игры, которые по своей сути очень напоминают лотерею: покупаешь карты, большинство из них обычные, но иногда счастливчикам попадаются суперредкие экземпляры. У некоторых игроков от такой схемы срывает крышу (известны случаи, когда люди просаживали несколько тысяч долларов, рекорд же превышает $50 000), так что этим летом японское правительство наложило на подобные «развлечения» существенные ограничения. В других странах результаты опроса были бы другими. А может, и нет — что и говорить, не научились еще разработчики заставлять игроков отдавать деньги добровольно и с радостью.

СОБЫТИЯ

ХАКЕРЫ ЛИШИЛИ BLIZZARD НЕВИННОСТИ

И на старуху бывает поруха

В конце весны среди пользователей Battle.net прокатилась волна взломов. Пострадали даже владельцы ключей-аутентификаторов, от чего пошли разговоры о том, что хакерам удалось получить доступ к базе данных **Blizzard**. Тогда тревога оказалась ложной, и только успели игроки расслабиться, как пришло новое известие — взлом сервиса Battle.net, на этот раз настоящий. «На этой неделе наша служба безопасности обнаружила несанкционированное проникновение во внутреннюю сеть компании Blizzard. Во время проникновения был получен незаконный доступ к списку электронных адресов пользователей, зарегистрированных за пределами Китая, а также к некоторой информации, касающейся учетных записей пользователей, играющих на североамериканских серверах», — сообщил вскоре после случившегося глава компании Blizzard **Майк Морхейм**.

Также были похищены зашифрованные пароли пользователей. Компания уверяет, что расшифровать их все разом будет невозможно, придется возиться с каждым по отдельности — а этим, скорее всего, заниматься никто не будет. Но лучше все-таки сменить пароль, особенно если он был не слишком надежный. Финансовая информация, реальные имена и адреса, а также номера кредитных карт в руки злоумышленникам не попали.

Как бы ни защищали свои сервера компании, самым слабым звеном по-прежнему остаются пользователи…

Российских игроков дразнили стартом закрытого бета-теста **Dragon Nest** еще с весны. Игру ждали как казуалы, так и хардкорщики, которых не отпугивает даже няшная аниме-графика. За два года существования Dragon Nest ее аудитория по всему миру превысила сотню миллионов человек, и вот, наконец, дождались и мы: российские сервера начали запускать игроков. Чтобы стать участником, надо оставить заявку на официальном российском сайте игры (www.dn.mail.ru).

В противовес бедам Funcom, релиз **Guild Wars 2** от компании **ArenaNet** прошел необычайно успешно. Может быть, даже слишком успешно. Одних только предзаказов набралось больше миллиона, и когда в выходные на сервера начало ломиться полмиллиона человек разом — тут-то и начались проблемы. Пришлось даже приостановить продажи цифровой версии игры, чтобы дать остальным возможность нормально поиграть. Да еще и хакеры подсуетились, разослав фишинговые письма, которые помогли взломать множество аккаунтов безалаберных пользователей. Как сообщил глава студии ArenaNet **Майк О'Брайен**, разработчики сейчас работают буквально без отдыха, даже не могут нормально выспаться. Ничего, о таких проблемах каждая студия может только мечтать.

В долгую историю человеческой жестокости только что была вписана новая страница. США снова поругались с Ираном, но вместо привычных уже бомбардировок и расстрелов мирного населения американцы поступили куда более бесчеловечно — запретили играть в World of Warcraft, а также в кучу других хороших игр типа **Guild Wars**, **RuneScape**, **Second Life**, **Dofus** и множество других. Из-за введенных экономических санкций многие игровые компании были вынуждены отказать иранским игрокам в предоставлении своих услуг. Студия Blizzard официально извинилась перед жителями Ирана, заявив, что немедленно возобновит работу серверов, как только американские законы им это позволят.

КИРИЛЛ ТОКАРЕВ

ЧТО НАША ЖИЗНЬ? ИГРА!

АМЕРИКАНСКИЙ ПИСАТЕЛЬ ИЗОБРАЗИЛ МИР, ПОДЧИНЕННЫЙ ИГРЕ

Дар предвидения — вот что отличает настоящего фантаста от обычного графомана. Прозорливый литератор ухитряется заглянуть за очередной поворот истории и рассказать читателям, что же он там узрел. Американец Эрнест Клайн — без сомнения, достойный наследник Олдоса Хаксли. В его дебютном романе ***Ready Player One*** *красочно описано видение будущего, построенного вокруг футуристической игры* ***OASIS****. Книгу будет экранизировать студия* ***Warner Bros****, а автора уже наградили премией «Прометей» — ранее ею были отмечены работы Терри Пратчетта, Нила Стивенсона, Роберта Хайнлайна и Джорджа Оруэлла. В России Ready Player One издает «АСТ».*

«Игромания» выясняет, можно ли написать хороший роман о видеоиграх, и беседует с автором.

MMO-фантастика

Ready Player One — редкий пример фантастики «поколения Atari»: для этих людей видеоигры с детства были частью жизни. Впрочем, Клайн идет дальше, чем его предшественники. Дуглас Коупленд в «Рабах Майкрософта» и «jPod» только затронул игровую составляющую сегодняшнего мира, сделав главными героями своих романов молодых разработчиков интерактивных развлечений. Американский же коллега смело перешагнул черту виртуальности и показал, к чему такой рывок может привести человечество.

На дворе 2045 год. Все трещит по швам. Экологический кризис вальсирует с экономическим. Запасы природных ресурсов истощены. Люди ютятся в уродливых небоскребах, сделанных из поставленных друг на друга фургонов. Там и обитает главный герой — Уэйд Оуэн (псевдоним Parzival). Его мать умерла от передозировки наркотиков, отца застрелили во время ограбления магазина. Мальчик вынужден жить с тетей, которая держит его при себе только ради лишних талонов на еду.

Уэйд не отчаивается. Из найденных на свалке запчастей он мастерит технику на продажу. Каждый день юноша просматривает серию любимого шоу или листает комикс, а потом отправляется в свое убежище. Надев шлем виртуальной реальности и натянув сенсорные перчатки, герой плюхается в кресло и погружается в многопользовательскую игру OASIS.

Побег от реальности

OASIS расшифровывается как Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation (рус. Онтологически антропоцентричный сенсорный иммерсивный симулятор). За этой аббревиатурой скрывается целый цифровой мир, охватывающий сотни галактик и миллионы планет. OASIS — огромный плавильный котел, вобравший в себя самые разные игры, фильмы и прочие фрагменты современной поп-культуры.

Фанаты постоянно присылают автору свои версии главных героев романа, которые не так уж далеки от задуманного.

Во время промо-тура по США писатель повидался с Тимом Шафером, который с удовольствием посидел у фантаста в машине.

Настоящие фанаты «Назад в будущее» наверняка узнают дом, где проживал один замечательный изобретатель.

Здесь есть сказочные миры с драконами, могучими рыцарями и мудрыми волшебниками; поклонники космических приключений предпочитают галактики, где бушуют межпланетные войны, а бластеры соседствуют со световыми мечами. Писатель одним махом перемести в свою вымышленную игру «Светлячка» Джосса Уидона, «Звездные войны» Джорджа Лукаса, «Властелина колец» Дж. Р.Р. Толкина, фрагменты комедийных сериалов и старые аркады.

В дополнение к чисто игровым функциям (уровням, боям, квестам и перестрелкам) автор наделил OASIS социальными возможностями, и получилась своего рода помесь **Second Life** и **Facebook**. Жители виртуальной вселенной ходят на вечеринки, посещают цифровые концерты, смотрят фильмы в несуществующих кинотеатрах. В OASIS выстроены огромные супермаркеты, где вы вольны покупать что угодно: от новой одежды для аватара до свежей пиццы, которая будет доставлена прямиком к дверям квартиры. Большая часть населения работает в OASIS-индустрии — в технической поддержке, или как программисты, торговцы (в том числе ворованными базами данных), но для неимущего Уэйда этот мир закрыт. Ему приходится большую часть времени проводить на одинокой зеленой планете Лудус, где расположена его виртуальная школа.

Клайн давно работает сценаристом. Его единственный фильм «Фанаты» вышел в 2009 году и собрал внушительную кассу в США.

Ключевыми орудиями в руках главных героев в Ready Player One стали японские гигантские роботы, которые оккупировали дом писателя.

Владелец знаменитого DeLorean DMC-12 оборудовал его как машину времени и грозу привидений.

Ready Player One полна отсылок к современным играм и игровой индустрии. Здесь тоже покупают мощные артефакты на eBay, крупные корпорации предстают вселенским злом, а главные герои напоминают ныне здравствующих разработчиков и веб-персоналий. Игромания решила выявить реальных людей, ставших прообразами книжных персонажей.

Саманта, она же Art3mis, ведет блог, посвященный поискам пасхального яйца в OASIS. Виртуальная и реальная любовь главного героя. Знает все секреты игры и компьютерной реальности. Ее аналог в жизни — **SurferGirl** — автор закрывшегося одноименного блога, куда сливали информацию о разных сенсациях в игровой индустрии. Кто именно публиковал заметки, не понятно, но все надеются, что это была симпатичная девушка.

Нолан Сорренто — руководитель компании Innovative Online Industries, пытающейся найти пасхалку и заполучить в свое повсеместное владение бесплатный мир OASIS. Игроки его презирают. Прообраз Нолана — **Бобби Котик**— руководитель Activision, поглотившей Blizzard и заполучившей в свои руки World of Warcraft. Поссорился с авторами Modern Warfare. Не любим в игровом сообществе за ряд резких высказываний.

Джеймс-Донован Холлидей — создатель OASIS и большой эксцентрик. С малых лет начал разрабатывать свои видеоигры и активно ими торговал. Замкнут, много работает. На самом деле Холлидей это **Ричард Гэрриот** — легендарный Лорд Бритиш, придумавший Ultima. Отправил в большое плавание студию Origin и слетал в космос, как и его родитель.

Огден Морроу — бывший партнер Холлидея, оставивший родную компанию. После смерти жены продолжает выпускать образовательные игры и сетовать на то, что мир ушел в онлайн, бросив Землю умирать. Раз в год устраивает в OASIS шумное празднование своего дня рождения. Огден похож на **Стива Возняка** — основателя Apple и создателя легендарных компьютеров Apple II. После разрыва со Стивом Джобсом тратил миллионы и работал над маленькими проектами. Любит устраивать большие вечеринки и носит электронные ламповые часы NIXIE. ■

Правильное образование

Школа OASIS крайне далека от тех, где посчастливилось учиться нашим читателям, и гораздо ближе к той, где за партой сидела Алиса Селезнева. Здесь нет дедовщины, никто не списывает и не подсматривает, а учителя с радостью выполняют свою работу.

На уроке астрономии класс могут легко перенести в далекий космос, чтобы посмотреть на Нептун вблизи. Во время контрольной по истории на глазах оживет Древний Рим. В систему встроена мощная защита, не позволяющая школьникам непристойно ругаться, отвлекаться или переговариваться.

Уэйд, который прежде постоянно бывал бит до синяков в местной общеобразовательной школе, воспринял переход в виртуальный храм знаний как подарок. В сети он может спокойно общаться с друзьями, слушать учителей, а главное — без проблем предаваться своему главному увлечению, поиску редкого секрета (пасхального яйца), спрятанного в OASIS ее эксцентричным создателем Джеймсом-Донованом Холлидеем, покойным основателем компании **Gregarious Simulation Systems** (GSS).

Золотой билет

У погибшего геймдизайнера не осталось ни детей, ни родственников. После известий о его кончине миллионы пользователей начали гадать, кому же богач оставит золотые горы и контроль над OASIS. Ответ на этот вопрос дал прощальный видеоролик Холидея. Миллионер предложил игрокам принять участие в соревновании за его наследство. Для этого нужно разгадать загадку, преодолеть череду удивительно сложных игровых состязаний (**Dungeons of Daggorath**, **Joust**, **Zork**) и найти спрятанную в глубинах OASIS пасхалку.

Проблема в том, что загадки оказались для большинства пользователей слишком сложны. Чтобы найти ответ, нужно было обладать глубокими знаниями в поп-культуре восьмидесятых, разбираться в фильмах Джона Хьюза,

ВИРТУАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Клайн далеко не единственный задумывается о будущем планеты, охваченной интерактивными развл
рисовали японцы Мамору Хосода и Сатоку Окудэра — режиссер и сценарист знаменитого полнометра
«Летние войны» (2009). В красивом семейном мульт
OASIS, все аспекты жизни современного человека, о
темами многочисленных фильмов, включая трилог
Последней попыткой взглянуть на будущее глазами игрока стала короткометражная работа Sight (vim
Мэй-Разом и Дэниэлом Лазо. Начинающие кинемат
на игровых механиках, позаимствованных из разны

SIGHT

Ричард Гэрриот, один из прообразов главного зачинщика охоты за пасхальным яйцом в романе, неравнодушен к технике.

японских мультфильмах, американских комиксах и даже рекламе с участием Капитана Кранча.

Главный герой с упоением окунается в эту историю и поглощает десятки терабайт материала, движимый единственной целью — разгрызть золотой орешек Холлидея. Но Уэйд не одинок в своем стремлении. В борьбу за наследство великого геймдизайнера бросаются миллионы человек, в том числе работники корпорации **Innovative Online Industries**, желающей заполучить права на игру и выжать из ее аудитории как можно больше денег. И корпоративный гигант ради чаемой цели не остановится ни перед чем.

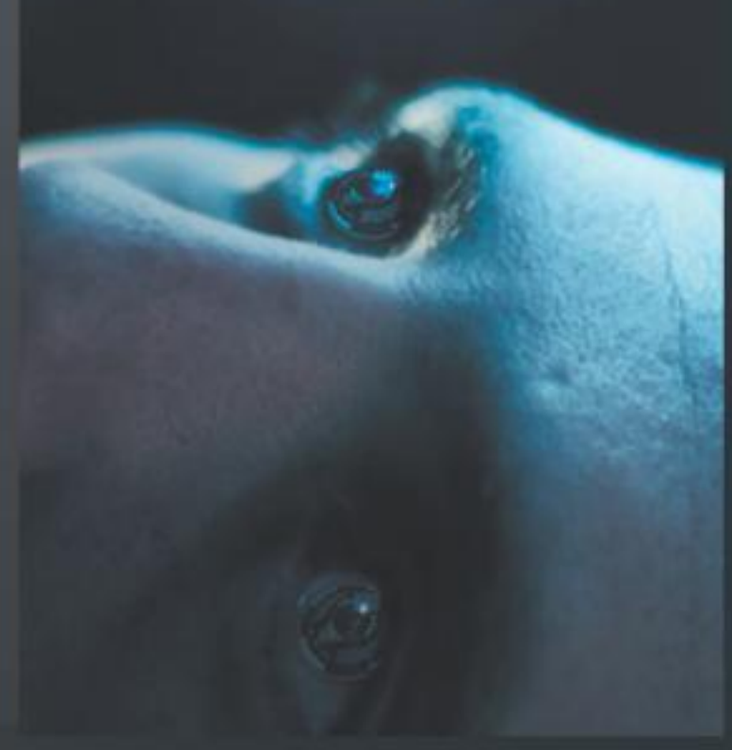
Сказка без морали

Роман Ready Player One был хорошо принят критикой и читателями, но и первые, и вторые не могли не заметить, что автор, как и его герой, остался замкнутым в виртуальном мире OASIS. Картины неприятной реальности в книге появляются лишь в нескольких главах и ничего хорошего не сулят.

Ужасней всего выглядит существование Уэйда в виртуальном симуляторе. Герой использует гель, полностью останавливающий рост волос на теле, поэтому ходит без бровей и выглядит как Нео, только что вылущенный из энергетической фермы в «Матрице». Физическая активность для него ограничена упражнениями на тренажерах, вмонтированных в систему подключения к OASIS.

Реальный мир, придуманный Эрнестом Клайном, подойдет лишь для японских хиккимори — отшельников, боящихся цивилизации и живого общения. Недаром Уэйд впервые влюбляется в девушку в онлайне и не мыслит себя без старых игр для Atari, популярной песни группы **Men Without Hats** и анимационного сериала **Cowboy Bebop**.

Ready Player One, как и вымышленная OASIS, в награду за глубокие познания в не самой важной сфере культуры рассказывает потребителю увлекательную историю о поиске сокровищ в далекой-далекой виртуальной галактике. ■



НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Очень жаль, но за пеленой знакомых названий в романе теряется фоновая картина, написанная Клайном. Его виртуальный мир заменил Землю, которая все сильнее погружается во тьму экологического апокалипсиса. Мы решили пообщаться с автором книги и выяснить, что для него важнее — виртуальность или реальность.

Как давно вы увлекаетесь играми?

Мое детство прошло в маленьком городке Эшленд в штате Огайо. Я любил разные аркады: **Defender**, **Black Tiger** и **Heavy Barrel**. **Atari 2600** для меня остается приставкой «номер один». Проходил **Legend of Zelda**, но гораздо больше времени ушло на **Adventure** для Atari 2600 и **Dungeons and Dragons**.

Из этих впечатлений и родилась идея Ready Player One?

Замысел появился из такого предположения: «Что, если бы Вилли Вонка делал не шоколад, а видеоигры, и его соревнование с «золотыми билетами» проходило бы прямо внутри игры»? А потом я решил связать все загадки и испытания в конкурсе с восьмидесятыми: кино, музыкой, телешоу и прочими аспектами популярной культуры. Вот так и родилась книга. Ready Player One вдохновили все мои многочисленные увлечения.

Один из главных героев книги, миллионер Джеймс Холлидей, списан с Ричарда Гэрриота?

Ричард был одним из прообразов, как и Говард Хьюз. А вот партнерские отношения Холлидея с Огденом Морроу были построены по аналогии с отношениями другой парочки, изменившей историю, — Джобса и Возняка. К их дружбе-вражде я еще добавил немного темпераментных перепалок Кармака и Ромеро.

OASIS можно воплотить в жизнь?

Такую систему действительно вполне смогут построить. Интернет и видеоигры с каждым годом развиваются все быстрее и затягивают пользователей все сильнее. Если технология будет прогрессировать на текущем уровне, через тридцать — сорок лет интернет вполне может превратиться в нечто напоминающее OASIS.

А в школе вы тоже мучились, как Уэйд?

Вовсе нет. У меня были хорошие учебники, сделанные вручную диафильмы и даже примитивные компьютеры **TRS-80**. Образовательная система в Ready Player One — попытка представить идеальное виртуальное обучающее пространство. Я хотел изобразить каждую классную комнату как огромную инсталляцию с голограммами, где учителя могли бы каждый день совершать со школьниками удивительные путешествия.

Когда вы впервые нашли пасхальное яйцо в игре?

Моя первая пасхалка, потайная комната в Adventure для Atari 2600, — первый игровой секрет в истории. Эта находка стала одним из кирпичиков в фундаменте Ready Player One.

Кстати, в тексте книги я спрятал собственную пасхалку — ссылку на сайт, где игроки получат доступ к трем очень сложным игровым испытаниям. Тот, кто первым осилит все загадки, выиграет мой личный автомобиль **DeLorean 1981**, как в фильме «Назад в будущее». Я хотел одновременно прорекламировать книгу и воплотить свой замысел в жизнь.

А в современных играх, кажется, не хватает тех маленьких хитро запрятанных секретов, которые так радовали исследователей Doom?

Сегодня игры создаются командами из сотен обычных людей, таких как вы и я,

которые выросли на классических интерактивных приключениях. Поэтому в любой игре всегда можно отыскать маленькие секреты и пасхалки. В том же World of Warcraft есть потайной уровень, где можно поиграть в трехмерную версию Joust. Не все потеряно!

Один из ваших персонажей, Огден Морроу, не особенно рад повсеместному успеху OASIS. Он полагает, что игра заменила людям реальный мир и что они просто не хотят решать насущные проблемы. Не кажется ли вам, что игры могли бы помочь нам сделать действительность чуточку лучше?

Возможно, но мне кажется, что у них совсем другая культурная роль. Они помогают скрасить монотонность будней, отвечают естественной потребности людей сбиваться в стаю, охотиться, собирать, решать загадки и исследовать окружающий мир. Всем этим сложно заниматься, когда целый день сидишь в офисе.

Как безвредный способ ненадолго отвлечься от реальности видеоигры очень полезны. Но бывает, что люди злоупотребляют виртуальным и полностью забывают о своей жизни. Это недопустимо.

Как вы относитесь к современному игровому рынку? Не кажется ли вам, что цифровые сервисы вроде Steam или Origin могут несколько обесценить игровую культуру? Перепродажа старых игр и коллекционные издания оказались под угрозой исчезновения в век доставки цифровых пакетов по сети.

Игровая индустрия всегда была бизнесом. Как и музыка, и кинематограф. Не думаю, что способ доставки может обесценить игру. **Netflix** ведь не обесценивает фильмы и телешоу? Классные коробочные наборы будут выпускать до тех пор, пока коллекционеры смогут их покупать.

У меня у самого уйма классических аркадных автоматов и консольных игр, все не перечислить. Из нового мне нравится **Guild Wars 2**. Я пару раз запускал бету. Очень занятно. Еще мне полюбился **Quake Live** — когда хочется просто пострелять.

Как продвигаются дела с экранизацией Ready Player One? У вас есть идеи насчет подбора актеров?

Фильм на ранней стадии производства, так что особых новостей пока нет. Мне кажется, лучше всего взять молодых неизвестных актеров. А еще было бы здорово увидеть в нем звезд восьмидесятых — например, Уила Уитона (он, кстати, зачитывал текст для аудиоверсии Ready Player One) в роли злодея Сорренто. ■

МАШИНА МЕЧТЫ

Автомобиль DeLorean DMC-12 выпускался с 1981 по 1982 годы специально для американского рынка компанией **DeLorean Motor Company**. Это купе пользовалось огромной популярностью. Стоило оно 25 тысяч долларов (с учетом инфляции цена автомобиля на сегодняшний день составляла бы около 64 тысяч), но люди выстраивались в очередь, будучи не прочь приплатить десять тысяч сверху, только бы заполучить автомобиль с фантастическими дверьми-крыльями.

К несчастью, в 1982 году компания обанкротилась, и выпуск автомобиля был остановлен, однако судьба уготовила машине вечную славу. В 1985 году на экраны вышел фильм Роберта Земекиса «Назад в будущее», где DMC-12 превратили в настоящую машину времени. Оснащенный по последнему слову техники, автомобиль Эммета Брауна стал мечтой всех мальчишек, увидевших приключения Марти Макфлая в прошлом, настоящем и будущем.

Эрнест Клайн был одним из таких юных зрителей. Уже взрослым и состоявшимся автором он купил себе собственный DeLorean DMC-12 и оснастил его по своему вкусу, поставив механизм Flack Capacitor, который и обеспечивал перемещения героев «Назад в будущее» во времени, а также украсив машину декорациями из «Охотников за привидениями».

После переиздания Ready Player One в мягкой обложке Клайн разыграл свою машину среди читателей, которые сумели разгадать спрятанный в тексте секрет. Увы, он просто не смог расстаться с этим великолепным произведением американского автопрома, а потому купил еще одну такую же машину (сегодня на eBay DMC-12 продают за тридцать тысяч долларов) и оставил ее как приз для фанатов.

Конкурс (***www.ernestcline.com/rp1contest***) имел невероятный успех среди сорокалетних любителей аркадных игр. Уже проведено три этапа соревнования (последний стартовал 1 августа 2012 года). На момент написания этого материала главным соискателем приза значился человек, набравший 3219000 очков в Joust для Atari 2600. ■

КИРИЛЛ ТОКАРЕВ

ЭПИЧЕСКИЕ МИРЫ

ПОЧЕМУ АРХИТЕКТУРА В ИГРАХ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНА БЫТЬ ВЕЛИЧЕСТВЕННОЙ?

Известный популяризатор и разработчик видеоигр Джейн Мак-Гонигэл одной из главных причин притягательности подобного рода развлечений считает возможность приобщиться к чему-то глобальному. Люди хотят ощутить себя частью всеобъемлющих явлений, стать свидетелями единственных в своем роде событий. Один из способов обеспечить такие ситуации в играх — создать эпическое окружение.

Мак-Гонигэл трактует этот термин так: «пространство, которое своими размерами вызывает у игрока благоговейный трепет и изумление». Проще говоря, от таких огромных локаций мурашки идут по коже и слезы подступают к глазам.

Мы попытались проанализировать несколько современных эпических игровых проектов и узнать, каковы функции масштабных декораций в виртуальных мирах.

Обманчивая готика

Разработку игр справедливо сравнивают с созданием готических соборов. На их возведение требуется уйма денег, времени и усилия сотен людей. Процесс может растянуться на целые века (храм Святого Семейства, задуманный Гауди, строится уже сто тридцать с лишком лет). Создание **World of Warcraft** со всеми дополнениями и улучшениями тоже может выйти за пределы пятилетки. Удивительно, но и здания, и игры вызывают у людей схожие чувства.

Однако есть студии, которые принимают это сравнение буквально и сами наполняют игру ярчайшими примерами величественной архитектуры. Ярким подтверждением тому стала ролевая игра **Dark Souls**.

В первый раз вы оказываетесь в мире «Темных душ» на небольшой поляне, подле разрушенной церкви. Рядом тлеет костер. Из этой точки вся игра — словно на ладони. Справа раскинулись Undead Burg и катакомбы Blighttown. Под ногами спуск в Гробницу великанов. А где-то высоко на отвесной скале светится город Анор Лондо.

«Создавая цифровые пространства, разработчики используют давнюю литературную традицию построения вымышленных миров, придуманную еще Гомером в «Одиссее». В таких эпических поэмах дается подробное описание окружения, которое оживляет рассказ, делая его более зримым для читателей. Так и не интерактивные визуальные элементы в играх — от гор до трещинок в отделке зданий — улучшают игровой процесс, помогают погрузить игрока в виртуальный мир», — считает Мелисса Бианчи.

Плутая в замковых лабиринтах, можно запросто утратить надежду на спасение.

Архитектура уровней Dark Souls подчеркивает особенный груз ответственности, который возлагает на игрока геймплей. Любой неверный шаг, любой пропущенный удар может стать последней каплей, заставить начинать путешествие вновь с последней точки сохранения за километры от места назначения. Лабиринты замков, каменные лестницы, бездонные пропасти, тонкие хлипкие мостики — все окружение хочет поставить игрока на колени, заставить его бросить прохождение и спрятаться под одеялом.

«Размер — не главное. Важно знать, сможете ли вы изменить этот ландшафт? Влияет ли игрок на мир? Огромная беспощадная локация, в которой ничего нельзя исправить, совершенно по-иному влияет на игрока, нежели мир, который вы в состоянии перестроить», — говорит дизайнер уровней Мартин Неруркар.

Dark Souls противится изменениям. Самое большее, что вы можете сделать, — убить босса, открыть ворота или секретный проход. Особенно интересна в этом отношении готическая локация Анор Лондо, сияющая вдалеке, словно недостижимый Рай.

Как говорит историк Арнольд Ангенендт, классическая готическая архитектура возникла благодаря стремлению средневекового человека к удачной жизни после смерти и прижизненным хлопотам аббата Сен-Дени Сугерия. Этот священник и государственный деятель решил показать прихожанам прообраз нового Иерусалима — города из стекла, овитого дорогами из золота, как его описали в Апокалипсисе Иоанна Богослова.

Анор Лондо — прямая иллюстрация этого теологического образа. Игроки, попавшие туда, в видеозаписях прохождений отмечают удивительную красоту города. Здесь, в отличие от большинства уровней Dark Souls, на удивление много света. Однако за этой обманчивой красотой кроется жестокость. Величественные соборы населены не ангелами, а высоченными каменными стражами, готовыми намотать ваши кишки на копье или прихлопнуть щитом.

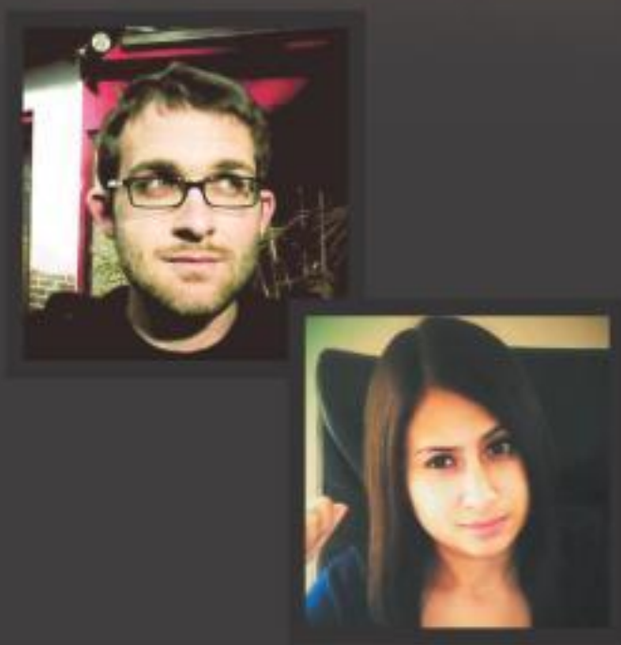
Игрок в силе изменить лучезарный мир, но реформы эти лишь усугубят ситуацию. Если вы доберетесь до фи-

Специалисты

В РАБОТЕ НАД ЭТИМ МАТЕРИАЛОМ НАМ ПОМОГАЛИ УЧЕНЫЕ, ЭКСПЕРТЫ И ДИЗАЙНЕРЫ УРОВНЕЙ. ПОЗНАКОМИМСЯ С НИМИ ПОБЛИЖЕ.

Мартин Неруркар

Дизайнер цифровой архитектуры и интерактивных конструкций из Германии. Ведет блог под названием «Game Architecture» *(www.gamearch.com)*, где рассказывает о том, как и почему создаются красивые уровни. Работал в студиях Keen Games и Gameforge Productions, а сейчас трудится в собственной фирме Sharkbomb Game Design Services. Принимал активное участие в разработке Navy SEALs: Covert Operations, Eden Eclipse, Anno: Create a New World и G-Force.



Мелисса Бианчи и Кайл Бохуники

Аспиранты университета Флориды, занимающиеся научными проблемами на пересечении риторики, исследования цифровых медиа, видеоигр и экологической поэтики (изучение окружения через призму литературы). По мнению коллег — одни из лучших игровых теоретиков по вопросам эпических пространств. Обожают World of Warcraft, Pok?mon и Minecraft.

Эрнест Адамс

Широко известный консультант и разработчик, занимавшийся спортивным симулятором Madden 2000. В 2004 году посетил Киев по приглашению THQ и помогал разработчикам из GSC довести свой долгострой до ума. Главной его задачей было выбросить из игры все лишнее, так что, если вы до сих пор жалеете, что в S.T.A.L.K.E.R. нельзя грабить караваны, — это вина Адамса. Кроме того, сотрудничал с Sony Computer Entertainment, Ubisoft, Crytek, BioWare, о чем с гордостью пишет на своем сайте *(www.designersnotebook.com)*.

нальной битвы в Анор Лондо и справитесь с двумя самыми сложными боссами в игре, перед вами явится хозяйка города Гвиневра (Gwynevere) — Королева Солнечного Света. Убейте ее — и город погрузится в кромешную тьму. Оказывается, пышная красавица и великаны, населявшие локацию, — всего лишь иллюзия в эпических готических декорациях, подобно тому, как средневековые памятники церковной архитектуры были иллюзией райской жизни на небе, вдохновлявшей миллионы воинов на поход против сарацинов.

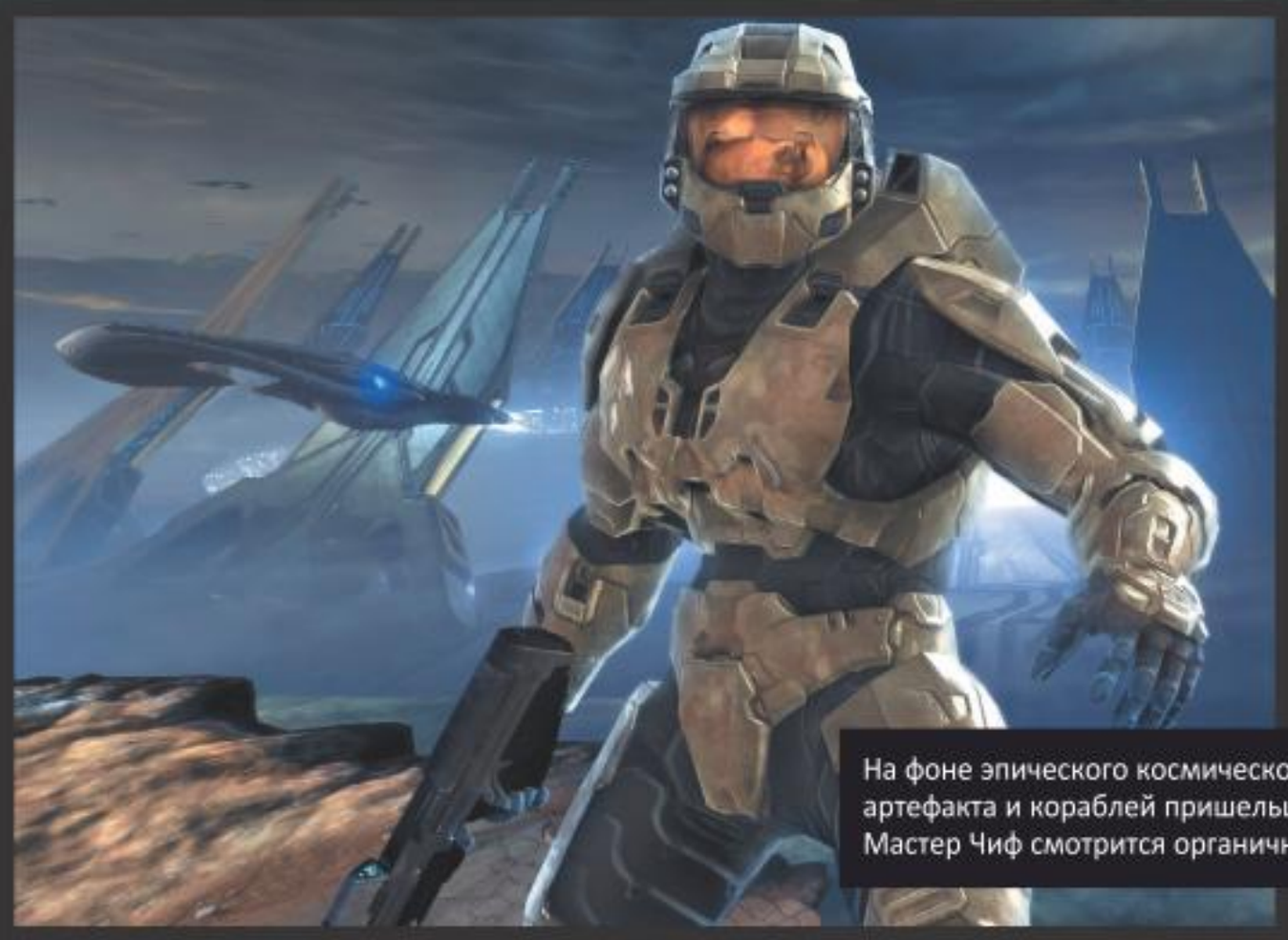
Локации Dark Souls не стремятся вас восхитить, им чужды блеск сокровищ и чистота мрамора. Лавкрафтовский гигантизм этих церквей и соборов призван доказать игроку простую истину, гениально дополняющую всю игровую механику проекта: «You shall not pass».

«Эпическое окружение может поразному влиять на игрока. Все зависит от контекста. Если геймплей сложен, виртуальный путешественник начнет думать, что никогда не прорвется к победе. Такие локации попросту угнетают», — сетует консультант по геймдизайну Эрнест Адамс.

Город Анор Лондо возвышается на всей игрой, но не гарантирует игрокам спасения.

Дом для супергероя

Впрочем, игровая архитектура не всегда призвана угнетать. Пример Dark Souls — скорее исключение. В большинстве случаев эпические строения служат лишь площадкой для проявления мощи главного героя. Примеров тому предостаточно. В **Crackdown** погоня за сферами ловкости заставляет поль-



На фоне эпического космического артефакта и кораблей пришельцев Мастер Чиф смотрится органичнее.

ШАНХАЙ — ГОРОД ДЛЯ ИГР

Как пользователи Minecraft, многие разработчики не хотят придумывать для своих проектов нечто радикально новое и используют хорошо знакомые готовые эпические локации, уже существующие в нашем мире. Одной из таких локаций оказался Шанхай, где построены два самых высотных здания в истории человечества.

В Army of Two: The 40th Day сотрудники EA Montreal поместили героев проекта в огромный современный мегаполис, на который напали террористы. Вместе со старыми знакомыми вам предстоит исследовать зоопарк, зачистить порт и даже пробраться через лес разрушенных небоскребов.

В игре Deus Ex: Human Revolution студия Eidos поразмыслила на тему футуристического Шанхая, опустившись на дно города и показав, как даже в эру компьютерных имплантатов китайцы продолжат ездить на велосипедах, есть лапшу и жить в капсульных отелях.

Боевик Kane & Lynch 2: Dog Days продолжает исследовать город — в несколько неожиданном ракурсе. Через глазок дешевой цифровой камеры вы наблюдаете, как два старых партнера стреляют в полицейских и бандитов у подножия гигантских небоскребов, верхушки которых теряются в сером небе.

Даже легендарный Сэм Фишер в Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent успел побывать в Шанхае и наломал дров в отеле Shanghai Grand Hyatt, расположенном в гигантской башне Цзинь Мао — 88-этажном небоскребе высотой 421 метр.

Учитывая, что город переживает строительный бум, можно рассчитывать, что уже совсем скоро множество других игр позволит нам прогуляться по виртуальным улочкам мегаполиса.

зователей с легкостью перепрыгивать целые небоскребы. В **Half-Life 2** высота зловещей цитадели — свыше 2,5 км. Это не мешает Гордону Фримену расправиться с ее обитателями.

На фоне этих эпических игр особенно выделяется **Halo 3** — своеобразная точка, поставленная легендарной студией **Bungie** в своем гениальном сериале.

Halo 3 радикально отличается от Dark Souls по настроению. К третьей части Спартанец в зеленой броне стал настоящим суперменом, человеком-машиной, которого в Ковенанте называют не иначе как Демоном. Герой боевика — плод генной инженерии, универсальный солдат, способный прыгать выше, стрелять точнее, выдерживать огромные нагрузки. Под стать ему подобрали эпический контекст, хорошо проиллюстрированный премьерным трейлером проекта, показанным на E3-2006.

Под фортепианные аккорды и грохот симфонической музыки Мартина О'Доннелла Мастер Чиф идет по пустыне к огромному, простирающемуся до горизонта оврагу. Из-под земли появляется таинственный инопланетный артефакт, а над головой у героя со свистом пролетают космические корабли. Впечатляющий трейлер подталкивает к мысли, что Мастера Чифа ждет приключение всей жизни, воссозданное в декорациях необъятных габаритов.

«Дизайнеры обычно создают окружение, которое определяет возможности героя. Сначала пространства могут показаться чрезмерными, но огромные карты приглашают к исследованиям и

Развалины огромной церкви и огромное нависающее над героем дерево как будто защищают его от окружающего безумия.

завоеваниям. Это справедливо не только для Halo 3, но и для многих MMORPG, где пользователи часто путешествуют и выполняют квесты в огромных эпических локациях», — считает Мелисса Бианчи.

На проект ушло три года, в течение которых 250 художников, дизайнеров и программистов трудились не покладая рук. Благодаря их усилиям Halo 3 вызывает у игроков трепет и изумление одним масштабом ландшафтов.

Изначально главный офис компании Bungie находился в Чикаго — одном из самых красивых и высотных городов США. Башня Уиллиса (442 метра), Башня Трампа (423 метра), Центр Джона Хэнкока (457 метра) — все эти величественные сооружения из металла и бетона возвышаются над горизонтом, как блестящие сталагмиты, заставляя зевак постоянно задирать голову. Вполне вероятно, что эти инженерные шедевры повлияли на строительство локаций в серии Halo, но не так сильно, как архитектура Сиэтла — нового места жительства Bungie, куда студию переманила

Воины в Halo 3 отличаются высоким ростом и уникальными способностями, им любые трудности нипочем.

Microsoft для работы над премьерным продуктом для приставки **Xbox**.

Особенно показательна в этом забавная «Спейс Нидл» — высокая башня в центре мегаполиса, с большой смотровой площадкой. Символ города явно помог придать Halo 3 должный градус гигантизма и придумать легендарные Ореолы (Кольца) — древнее космическое оружие. Когда ходишь рядом с такими зданиями, как Центр Колумбии (самое высокое строение на западном побережье США) или Сафеко-плаза, трудно не поймать себя на мысли, что попал в будущее.

Архитектура Halo 3 в этом отношении не столько фантастична, сколько реалистична. Такие сооружения уже существуют во многих уголках мира.

Особенно интересна в этом отношении финальная миссия, во время которой Мастер Чиф пытается на джипе пересечь территорию огромного Кольца, которое взрывается под колесами. Прыжки, резкие повороты и невероятный размах разрушений заставляют буквально привстать с дивана, когда «Вепрь» влетает в открытые двери отсека фрегата ККОН.

При всем величии и размахе, не уступающие Великому Каньону, водопаду Виктория, Тадж-Махалу и Мачу-Пикчу декорации Halo 3 остаются для игрока аналогами детской площадки.

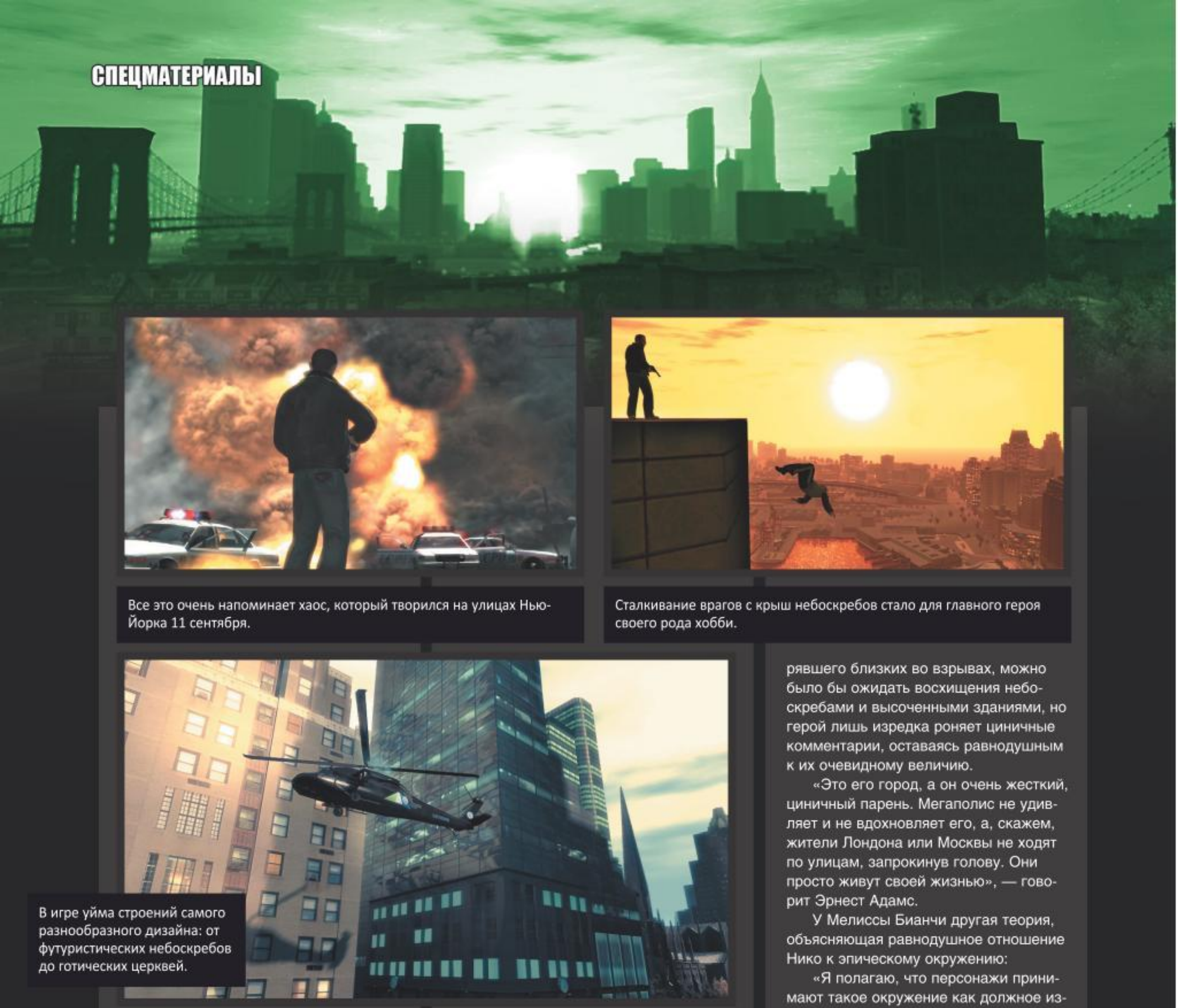
«Мастер Чиф — не обычный человек, а суперчеловек. Он выше, сильнее других вояк в отряде. Когда эпическое окружение позволяет легко перемещаться, игрок обязательно почувствует себя эпическим героем», — говорит Эрнест Адамс.

Статуя Свободы рядом с копией знаковых небоскребов Либерти-Сити словно провожает взглядом виртуальных парашютистов, грозящих городу разгромом.

Здесь работает и определенная иллюзия. Весь мир Halo оказался чуть больше обычного в соответствии с размерами титульного персонажа. «В Halo 3 у игрока возникает ощущение, что он может преодолеть любые препятствия, ведь эти преграды были специально спроектированы пропорционально размерам Мастер Чифа, который отличается богатырским ростом. Окружение не столько эксплуатирует возможности суперсолдата, сколько дополняет их», — подсказывает Кайл Бохуники.

Однако при всей своей доступности для игрока и обилии средств взаимодействия с этой эпической реальностью (для упрощения путешествий в Halo 3 добавлены джипы, футуристические скутеры на воздушной подушке, летательные средства и даже танки) Bungie не перегибает палку, как многие другие студии.

«Важно не переборщить с могущественностью игрока, ведь это может сделать само окружение просто бессмысленным. К примеру, в **Skyrim** есть высокие горы, покрытые снегом, но вы можете их преодолеть, иногда даже



Все это очень напоминает хаос, который творился на улицах Нью-Йорка 11 сентября.

Сталкивание врагов с крыш небоскребов стало для главного героя своего рода хобби.

В игре уйма строений самого разнообразного дизайна: от футуристических небоскребов до готических церквей.

на лошади! Это скучно. А ведь их легко можно сделать интересными, просто чуть усложнив навигацию по возвышенностям!» — восклицает Мартин Неруркар.

В этом отношении особенно интересна следующая тенденция, связанная с популярным жанром sandbox, где эпичность неожиданно перестает впечатлять главных героев, но не игроков.

Смерть мечты

Первая встреча с **GTA 4** лично для меня началась с песни Цоя, льющейся из радиоприемника в маленьком магазинчике «Новинки последней моды» в районе Хоув-Бич. Именно там, повернувшись лицом к океану и взглянув на заходящее солнце, главный герой Нико Беллич, кажется, проникся красотой своего нового дома. Как позже оказалось, я просто расчувствовался. Сербский эмигрант остался равнодушен к небоскребам и надрывному пению российского рокера.

Основатели **Rockstar** всегда бредили Нью-Йорком. Сэм Хаузер, в юности снимавший документальные фильмы о концертах поп-группы Take That, переехал в далекий заокеанский мегаполис, когда ему еще не было и тридцати, и начал жадно впитывать в себя дух «Большого яблока».

Судьбы Rockstar Games и Нью-Йорка пересеклись в трудные для США времена. В два часа ночи 11 сентября на сайте ***Gouranga.com*** один фанат поинтересовался у Сэма, что можно будет угонять в игре, кроме автомобилей? «Такси, скорую помощь, фургончик мороженщика, но ничего крупного, вроде танкеров и авиалайнеров», — написал в ответе руководитель студии, добавив, что его игра о преступниках, а не о пилотах. Спустя семь часов Сэм Хаузер увидел из окна своей квартиры, как к дому приближается облако дыма. Два самолета **American Airlines** и **United Airlines** врезались в здания Международного торгового центра. После этого Сэм коротко подстригся и побрился, чтобы не походить на террориста.

Страшная трагедия немедленно отразилась на облике Либерти-Сити и поселилась в сердцах его персонажей. Нико — эмигрант, и от него, не потерявшего близких во взрывах, можно было бы ожидать восхищения небоскребами и высоченными зданиями, но герой лишь изредка роняет циничные комментарии, оставаясь равнодушным к их очевидному величию.

«Это его город, а он очень жесткий, циничный парень. Мегаполис не удивляет и не вдохновляет его, а, скажем, жители Лондона или Москвы не ходят по улицам, запрокинув голову. Они просто живут своей жизнью», — говорит Эрнест Адамс.

У Мелиссы Бианчи другая теория, объясняющая равнодушное отношение Нико к эпическому окружению:

«Я полагаю, что персонажи принимают такое окружение как должное из-за особенностей повествования. Нико отрицает эпичность этого города, потому что он разочарован в американской культуре и идее «страны больших возможностей». Вначале персонаж сталкивается с краем, который не отвечает его ожиданиям, и США более не может быть для него чем-то достойным. Но игрок волен смотреть на вещи совсем иначе».

Rockstar специально эксплуатирует этот контраст между восприятием окружения персонажем и игроком в миссии Deconstruction for Beginners.

Новый знакомый Playboy X предложил Нико добраться до строительной площадки, где хозяйничают мафия и продажные сотрудники профсоюза. Герою нужно стать на подъемную платформу, чтобы добраться до крыши, откуда он из снайперской винтовки начнет отстреливать охранников. Это путешествие показалось очень долгим. Не нужно было следить за движением, укрываться от выстрелов или метать гранаты. Оставалось просто смотреть, как подъемник упрямо лезет вверх, а горожане постепенно превращаются в муравьев. И хотя Нико лишь жалуется

Создать милую сельскую идиллию — лишь один из способов оформить ваше окружение в Minecraft.

на то, что лифт едет слишком долго, игрок чувствует совершенно другое. Постепенно поднимаясь, вы видите, что в городе повсюду кипит жизнь. Люди идут по своим делам, машины сигналят у светофоров, самолеты заходят на посадку, а воду рассекают полицейские катера. Небольшая заминка позволяет оценить всю эпичность Либерти-Сити.

«Сейчас массивная эпическая архитектура воспринимается как должное во многих играх (**Bayonetta**, GTA 4), где экстремальные ситуации — часть рутины. В некоторых проектах, впрочем, например в **Uncharted**, персонаж специально комментирует окружение, чтобы игрок обратил на него внимание. Просто иногда для виртуальных героев место очередной перестрелки кажется неважным», — поясняет Мартин Неруркар.

Пусть для Нико Либерти-Сити так и остается лишь эпизодом в длинном путешествии, но игрокам встреча с огромным виртуальным Нью-Йорком явно небезразлична. Даже там, где эпическое окружение кажется само собой разумеющимся, нам хочется рассказать свою легенду, внести свой вклад в окружение, чего не дают Dark Souls и Halo 3. Если бы у людей не было этого стремления, группа модеров не добавила бы в мегаполис то, что он потерял много лет назад, — две блестящие в утреннем солнце высотные башни (***youtu.be/pgFWegxkNG0***, ***youtu.be/1X9Zs1TylmY***), напоминающие нам, что эта потеря никогда не будет забыта.

С высоты

Страсть к созданию больших величественных пространств не раз использовалась в играх, и в этом плане особенно интересны строительные симуляторы. Во главу угла в таких проектах поставлена необходимость возводить высотные здания.

Например, легендарная **SimCity** лишена определенной цели, по достижении которой игроку засчитывается победа. В роли виртуального мэра вы распределяете различные зоны в городах (промышленные, коммерческие, жилые), подводите электричество, воду и наблюдаете за тем, как ваш город постепенно начинает расти.

Небоскребы возникают, словно из-под земли, превращая заурядный городок в блестящий мегаполис. Особенно ярко эта механика была раскрыта в социальной версии игры **SimCity Social**, где все сводится к увеличению населения и возведению строений вроде Сиднейского оперного театра или громоздкой башни «Оазис».

Не менее примечательна в этом плане и экономическая стратегия **RollerCoaster Tycoon**, где основной задачей стало проектирование и содержание парков развлечений. Расставляя по территории кафе, хозяева

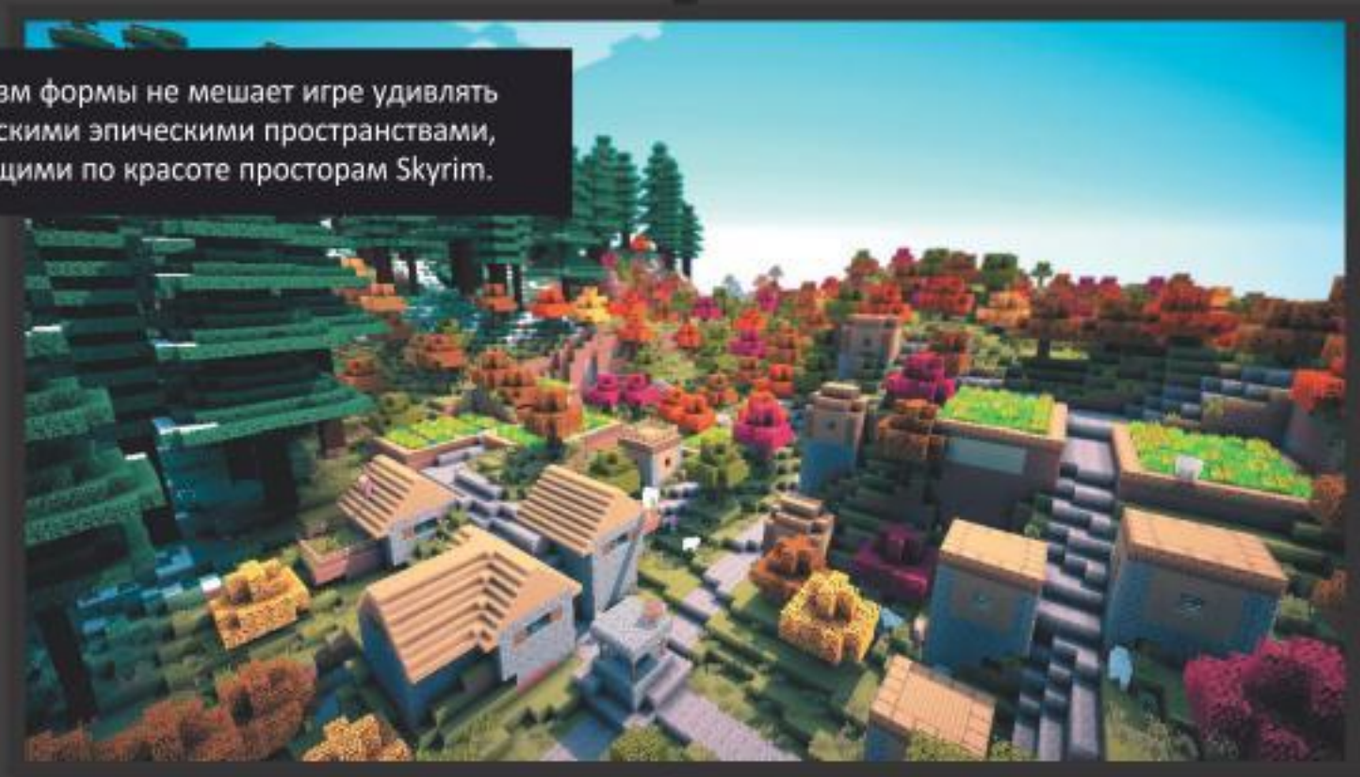
Нико редко глазеет по сторонам; он предпочитает сосредоточить внимание на отстреле полицейских и бандитов.

виртуальных аттракционов неминуемо ждали одного — самых высоких американских горок. От изначальной RollerCoaster Tycoon до **RollerCoaster Tycoon 3** игроки пытались создать все более и более громоздкие сооружения, часто жертвуя ради высоты жизнями виртуальных посетителей. Между пользователями RollerCoaster Tycoon 3 даже устраивались соревнования, в рамках которых нужно было строить совсем уж невероятные американские горки, высота которых не уступала многоэтажкам.

К сожалению, подобные экономические стратегии позволяли следить за строительством лишь отвлеченно, с наивысшей точки в этом виртуальном мире. Им не хватало ощущения личного вклада. Игрокам хотелось, чтобы они

Мелисса и Кайл отмечают, что богатство средств передвижения и возможностей делает GTA 4 еще более эпическим развлечением.

Либерти-Сити с его небоскребами и жителями до сих пор остается одной из самых детализированных моделей виртуальной архитектуры.



Примитивизм формы не мешает игре удивлять фантастическими эпическими пространствами, не уступающими по красоте просторам Skyrim.

не просто наблюдали, как по указке возникают величественные архитектурные сооружения, а сами создавали окружающее величие.

Своими руками

Полностью раскрыть стремление пользователей к созиданию, желанию возводить громадные сооружения, способные проткнуть небеса, сумели авторы **Minecraft** из **Mojang**. Они дали доморощенным архитекторам шанс воротить на виртуальных просторах любую, даже самую невероятную красоту.

С чего начинается ваша встреча с Minecraft? С окопов. Вы роете себе землянку, чтобы хоть как-то укрыться от атакующих монстров. Дальше выясняется, что из этих блоков можно построить собственный дом, а потом и замок.

«Людям вообще свойственно строить большие здания, чтобы демонстрировать свою власть над силами природы. Из таких стремлений и рождается Бурдж Халифа или Саяно-Шушенская ГЭС. Вообще, в Minecraft ничего маленького (вроде часов или карманного компьютера) построить нельзя, потому что блоки крупные. По-сути, большие здания и объекты — единственное, что вы можете соорудить, если хотите кого-то удивить. И самое главное, что в игре это почти ничего не стоит. Причина, по которой у нас нет повсюду таких башен, как Бурдж Халифа, в том, что они требуют кучу денег», — резюмирует Эрнест Адамс.

На самом деле Minecraft позволяет собирать мелкие вещи, включая деревянные доски, палки, факелы, топоры и лопаты, однако этими орудиями труда особенно не похвастаешься. А вот огромные дворцы немедленно заметить любой. Деньги не проблема. Все, что вам понадобится, — время и усидчивость. Из этих блоков игроки создают громадные католические соборы, порты, дирижабли, маяки и библиотеки. Из простейших элементов вырастают целые средневековые города (***youtu.be/0x13gk7USNU***).

Но игроки хотят творить не только на поверхности своего мира, они активно роют гигантские пещеры, где появляются подземные города, утопические подводные поселения и прочие фантастические сооружения. Все эти творения рук человеческих в Minecraft всецело подходят под определение эпического окружения, данное Джейн Мак-Гонигэл, и вызывают у зрителей подлинный восторг.

«После того как игроки разбираются со строительной механикой, они пытаются воссоздать в игре то, что им хорошо известно. Это проще, чем придумывать что-то с нуля. Отсюда и появляются объекты из Game of Thrones или Star Trek. Всегда возникает желание сделать вымышленную локацию более реальной, и эту задумку легко воплотить в Minecraft», — поясняет Мартин Неруркар.

Кроме того, воссоздание знакомых всем декораций из **BioShock** или Skyrim позволяет рассказать о себе: «Огромные строения в Minecraft — способ поделиться специфическим культурным знанием с другими пользователями коммунального пространства. Величественные скульптуры позволяют лучше понять строителя: какие телешоу он смотрит, в какие игры играет, какие книги читает, откуда родом», — говорит Мелисса Бианчи.

■ ■ ■

Стремление к большему, будь то архитектура, деньги или власть, свойственно любому человеку. Видеоигры паразитируют на извечном желании прикоснуться к эпическому, выстраивая вокруг этого уникальный геймплей. Иногда гигантские строения в виртуальном пространстве кажутся нам демонической темницей, иногда — песочницей, где мы вольны творить, что в голову взбредет. Игры подпитывают нашу тягу к созданию каменных башен, уходящих за облака. Ведь кажется, что, поднявшись по ступенькам на самую вершину, мы сможем увидеть то, что скрывают от нас небеса. ■

Ловить момент

УИЛЛ УАЙЛЗ — ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА БРИТАНСКОГО ЖУРНАЛА ICON, ЖУРНАЛИСТ, СОТРУДНИЧАВШИЙ С EDGE, И ПИСАТЕЛЬ (ЕГО ДЕБЮТНЫЙ «РОМАН-КОМЕДИЯ О ВНУТРЕННЕМ ДИЗАЙНЕ ПОМЕЩЕНИЙ» CARE OF WOODEN FLOORS ВЫШЕЛ В ЭТОМ ГОДУ). В ИНТЕРВЬЮ ИГРОМАНИИ ОН ОБЪЯСНЯЕТ, ПОЧЕМУ ИГРОКИ ТАК ЛЮБЯТ ВИДЕТЬ ВОКРУГ СЕБЯ ВИРТУАЛЬНЫЕ НЕБОСКРЕБЫ.

Почему в играх так часто используется романская и готическая архитектура?

Возможно, дело в истории, связывающей подобные строения с потерянным средневековьем. Такие здания всегда будут окутаны ореолом мифов и особой атмосферы. К тому же, я думаю, они ассоциируются у большинства с эпохой романтизма и возвышенными материями. Когда вы любуетесь готическими строениями, вас невольно охватывает ощущение эстетического ужаса. Все равно что смотреть на океан времени. Наконец, готическая и романская архитектура обычно полна всяческих деталей, что делает ее чрезвычайно красивой и привлекательной для игр.

Согласитесь ли вы с утверждением, что создание игры сейчас можно приравнять к строительству готического собора?

Да. При разработке определенно возникает ощущение, что создаешь огромное строение со множеством элементов, где сочетаются закрытые пространства и лабиринты. Игры, как и соборы, — плод трудов коллектива. Очень редко они создаются одним человеком. Кроме того, и в играх, и в церковной архитектуре соединяется множество форм искусства: зодчество, музыка, письмо.

Не кажется ли вам, что футуристические уровни Halo 3 во многом основываются на текущих тенденциях в строительстве небоскребов?

Современная архитектура в начале этого века прошла через удивительный этап роста. У богатых развитых стран было много денег, которые они тратили на возрождение городов и улучшение национального бренда. Разница между сегодняшней реальностью и невероятными идеями сократилась.

Самое интересное, что этот рывок архитектура сделала благодаря улучшениям в технологиях компьютерного моделирования. Ранее воображение дизайнеров было ограничено их инструментами, но сейчас они могут создать на экране что угодно и превратить это в готовое строение.

В своем роде именно компьютерные технологии помогли стереть грань между будущим и настоящим. А ведь именно эти решения совершенствовались в рамках игровой индустрии.

Можно ли считать Шанхай, Лондон или Нью-Йорк эпическими городами? Если да, то почему, как по-вашему, население этих мегаполисов обычно не замечает окружающего их величия?

Да. Интересно, что вы упомянули именно эти три, ведь они были апогеем городского развития три века подряд: Лондон в XIX веке, Нью-Йорк в XX и Шанхай в XXI. В свое время все эти города воспринимались с удивлением и ужасом, будто они всегда на шаг впереди человечества. Конечно, большинство тамошних жителей не каждый день чувствует величие мегаполиса. Но иногда их переполняет это ощущение сопричастности к гигантскому муравейнику. То же и в играх.

Помню, как я проходил **Fallout 3**, бегал по пустоши, выполнял задания и вдруг совершенно неожиданно понял, насколько же прекрасен окружающий пейзаж, сколько в нем меланхолии. Так и с GTA 4. Там можно просто гулять и наслаждаться достопримечательностями. Меня удивляет, что далеко не все игроки находят время посмотреть на виртуальную красоту.

Почему сейчас так много игр эксплуатируют наше желание создавать эпические строения (Minecraft, SimCity)?

Их не так много. Но просто прекрасно, когда у игры почти неограниченный потенциал. Ее можно проходить раз за разом, создавая новые вещи, открывая для себя разные сюрпризы. Да что тут говорить, я в **SimCity 4** девять лет уже играю, а она все равно меня удивляет.

Чего не хватает современным игровым пространствам?

Хорошо бы окружение стало более интерактивным. Вот еще почему мне так понравился Fallout 3. Там любую старую жестянку можно поднять и к чему-то применить. Еще один неплохой пример — **Red Faction: Guerrilla**, где можно крушить окружающие здания, что делает перестрелки невероятно жизненными. Хочется увидеть нечто вроде главного зала возле лифтов из «Матрицы», когда во время стрельбы все вокруг превращается в пыль. Очень неприятно проходить мимо двери, нарисованной на стене, — это разрушает иллюзию присутствия.

И последний вопрос: почему людям так нравятся большие здания?

Мы как биологический вид хотим оставить свой след в веках. Это тянется еще с доисторических времен. Чем ты выше, тем дальше ты видишь и тем величественнее выглядишь. Мы очень тщеславные существа. ■

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ПРЕДЕЛ ТЕХНОЛОГИЙ

ASRock X79 Extreme11

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel X79 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7/Xeon E5 под LGA2011
- **Поддерживаемая память:** 8x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2500 МГц до 64 ГБ
- **Слоты расширения:** 7x PCIe 3.0 x16
- **Дисковая подсистема:** 8x SAS/SATA Rev. 3, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x eSATA
- **Звуковая подсистема:** Creative Sound Core3D, 8 каналов
- **Задняя панель:** PS/2, 4x USB 3.0, 8x USB 2.0, 2x eSATA, 2x LAN, FireWire, S/PDIF-out (оптический), аудио, кнопка «Clear CMOS»
- **Дополнительно:** индикатор POST-кодов, кнопки «Power» и «Reset» на плате
- **Формфактор:** CEB
- **Габариты:** 305x267 мм
- **Цена:** 19 000 рублей

Если инженеров **ASRock** ничем не ограничивать, они создадут плату, от которой будут в восторге даже самые взыскательные энтузиасты. Подтверждение этому тезису — **X79 Extreme11**.

Материнка базируется на чипсете **Intel X79** и рассчитана на процессоры в исполнении LGA2011. Поддерживаются как настольные **Core i7**, так и серверные **Xeon E5**. Формфактор соответствует — CEB, но это не повод для беспокойства: по расположению монтажных отверстий X79 Extreme11 идентична традиционному ATX, а размеры лишь немногим больше. На материнке распаяно восемь слотов под DDR3, допускается использование ECC-памяти.

Ключевая особенность X79 Extreme11 — четырехканальный SLI/CrossFireX в режиме PCIe 3.0 x16/x16/x16/x16. Чудеса возможны благодаря двум чипам **PLX PEX 8747**. Всего же у платы семь PCIe x16, между которыми динамически распределяются 64 линии PCIe.

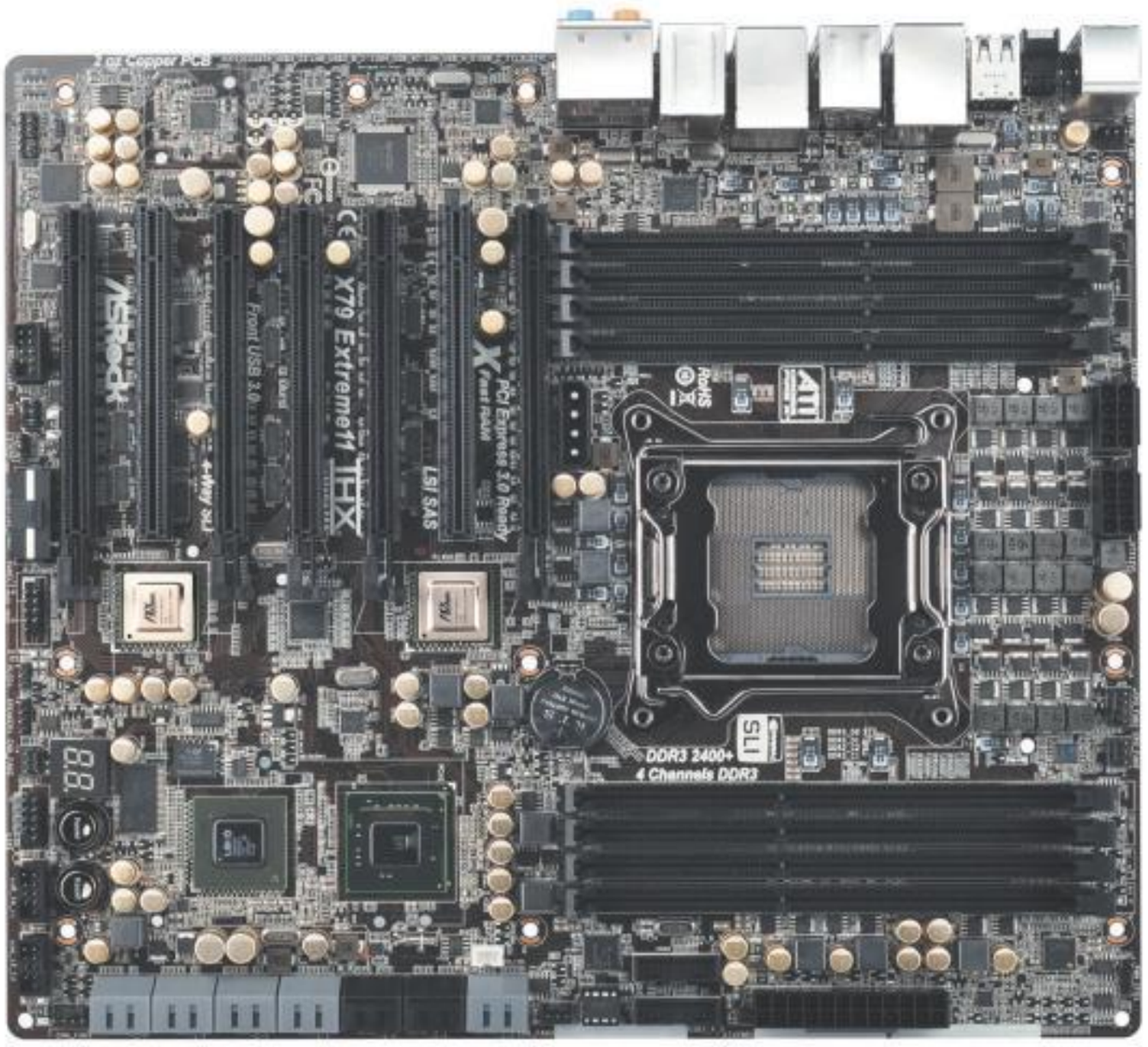
Дисковая подсистема усилена контроллером **LSI SAS 2308** — он обеспечивает сразу восемь устройств с интерфейсом SAS или SATA Rev. 3 и даже способен скооперировать их в RAID-массив нулевого, первого либо десятого уровня. Силами чипсета организуется работа еще двух SATA Rev. 3 и четырех SATA 2.

На плате стоят четыре порта USB 3.0. Комплектная панель для 3,5-дюймового отсека позволяет увеличить их число до шести, а максимальное количество разъемов равно восьми. Из прочих портов отметим еще столько же USB 2.0, два eSATA и пару LAN с функцией **Teaming**, объединяющей два сетевых соединения в одно.

За звук отвечает чип **Creative Sound Core3D**, предлагающий отличное звучание, **EAX 5.0**, а также специальную опцию **Scout Mode**, в ряде игр улучшающую слышимость на дальних дистанциях.

X79 Extreme11 прекрасно подходит для разгона. Во-первых, цифровая подсистема питания процессора построена по схеме «24+2», а элементная база состоит из надежных компонентов вроде конденсаторов с золотым напылением и двухслойных МОП-транзисторов. Во-вторых, в плате используется активная система охлаждения: чипсет закрыт массивным радиатором с вентилятором наверху. В-третьих, X79 Extreme11 может похвастаться такими полезными для экстремального оверклокинга элементами, как кнопки «Power», «Reset», «Clear CMOS» и индикатор POST-кодов, а ее UEFI отличается обилием настроек.

Недостаток у новинки лишь один: ее создатели не задумывались о конечной цене. Вот и вышло так, что за X79 Extreme11 с вас попросят около 19 000 рублей.



ФАТАЛЬНАЯ МОЩНОСТЬ

OCZ Fatal1ty 1000W

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:** 1000 Вт
- **КПД:** до 90%
- **PFC:** активная
- **Диапазон входных напряжений:** 100 — 240 В
- **Максимальные значения токов:** 25 А (+3,3 В), 25 А (+5 В), 83 А (+12 В), 0,8 А (-12 В), 4 А (+5 В sb)
- **Разъемы питания:** 24-pin (20+4) ATX, 2x 8-pin (4+4) CPU, 6x 8-pin (6+2) PCIe, 8x Molex, 12x SATA, 2x FDD (через переходники)
- **Охлаждение:** 140-мм вентилятор (красная подсветка)
- **Дополнительно:** модульный
- **Размеры:** 150x86x180 мм
- **Цена:** 7000 рублей

Стараниями **OCZ** мир пополнился еще одним качественным БП для энтузиастов. Речь идет о модели **Fatal1ty** мощностью в киловатт.

Начинка соответствует высоким стандартам: КПД находится у отметки в 90 процентов, присутствуют активная PFC и единая силовая линия 12 В. Корпус длиной 18 сантиметров выкрашен в черный цвет и украшен логотипами Fatal1ty. Охлаждением занимается 140-мм вентилятор с красной подсветкой и автоматической регулировкой скорости вращения.

Изначально БП оснащен лишь кабелями, питающими материнскую плату и процессор, а также двумя PCIe на 8 контактов. Прочие разъемы подключаются по мере необходимости. В максимальном оснащении Fatal1ty 1000W предлагает 12 SATA, восемь Molex, дополнительное питание для центрального кристалла и еще четыре 8-pin PCIe. Плюс в комплект поставки включены два переходника с Molex на FDD. Примечательно, что каждый отдельный провод (не кабель!) облачен в собственную оплетку, что встречается нечасто. В общем, для системы с тремя топовыми видеокартами — в самый раз.

КЛАВИАТУРА-ТРАНСФОРМЕР

Qcyber Rubus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиш:** механические
- **Переключатели:** Cherry MX Black
- **Количество клавиш:** 104 + 5 дополнительных
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** передвижной модуль D-Pad (6 клавиш), съемный Num Pad, USB-хаб на 2 порта, колесико регулировки громкости
- **Размеры:** 19,4x46,3x4 см (клавиатура) + 16,9x13,8x4 см (Num Pad)
- **Цена:** 3990 рублей

Не так давно на рынке игровой периферии появился молодой, но амбициозный игрок — российская компания **Qcyber**. Она представила целую линейку интересных моделей, в число которых вошла механическая клавиатура **Rubus**.

В основе лежат триггеры **Cherry MX Black**, известные тугим ходом и низким уровнем шума, однако не в них вся соль. Главное в Rubus — возможность переделать ее «под себя». Начнем с отсоединяемой цифровой панели: ее можно спрятать в шкаф, разместить на рабочем столе подальше от основного блока или же подключить к клавиатуре слева, добавив 17 программируемых кнопок в плюс к основным 104 клавишам, на которые можно повесить свой макрос. Другие настраиваемые элементы — модуль D-Pad, способный перемещаться вдоль верхней кромки устройства, и выдвижные ножки, предлагающие сразу три варианта наклона. Наконец, в комплект поставки входят четыре сменных кнопки ярко-оранжевого цвета — ими при желании можно заменить «WSAD».

В список приятных бонусов запишем колесико регулировки громкости, USB-хаб на два порта и еще пять программируемых кнопок сбоку. Благодаря расположенному рядом переключателю каждая из них может работать в двух режимах. Также Rubus отличается водостойкостью и поддержкой «антигостинга». Стоит творение Qcyber 3990 рублей, что для механической клавиатуры с таким обилием функций не так уж и дорого.

МИНИАТЮРНЫЙ ОХЛАДИТЕЛЬ

GlacialTech Igloo 5761 PWM

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA775/1155/1156, AMD Socket AM2/AM2+/AM3/AM3+/FM1
- **Материалы радиатора:** алюминий, медь
- **Количество тепловых трубок:** 3 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Количество ребер радиатора:** 55 шт.
- **Вентилятор:** 92-мм (800-2000 об/мин)
- **Уровень шума:** не более 30 дБ
- **Размеры:** 96x128x90 мм
- **Вес:** 350 г
- **Цена:** 900 рублей

Монструозные суперкулеры весом под килограмм нужны далеко не всем. Процессору среднего класса, работающему на штатной частоте, хватит и компактного решения вроде **GlacialTech Igloo 5761 PWM**.

Это кулер топ-конструкции, то есть радиатор и вентилятор расположены параллельно плате, что способствует эффективному охлаждению околосокетного пространства. Площадь рассеивания набрана 55 алюминиевыми пластинами, закрепленными на трех никелированных тепловых трубках. Волнистые края ребер снижают сопротивление воздушному потоку вертушки. Основание радиатора выполнено таким образом, чтобы тепловые трубки контактировали непосредственно с процессором. Два набора креплений делают кулер совместимым со всеми современными платформами, за исключением особо горячих LGA1366 и LGA2011. Высота в девять сантиметров позволяет уместить охладитель практически в любой корпус.

Igloo 5761 выпускается в двух модификациях, различающихся установленными крутилками. И там, и там используется 92-мм вертушка, но в варианте «Silent» скорость вращения зафиксирована на отметке в 1200 об/мин, а у версии «PWM» этот параметр изменяется автоматически, в диапазоне 800-2000 об/мин. Соответственно, у «тихой» модели уровень шума составляет 20 дБ, а у производительной он доходит до 30 дБ.

ЭФФЕКТИВНЫЙ ГИБРИД

Arctic Accelero Hybrid 7970

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые видеокарты:** Radeon HD 7970/7950/7870/7850/6970/6950/6870/6850/6790/5870/5850/5830
- **Максимальная отводимая мощность:** 320 Вт
- **Вентиляторы:** 80-мм (900-2000 об/мин), 120-мм (400-1350 об/мин)
- **Уровень шума:** 0,3 сона
- **Длина трубок:** 416 мм
- **Размеры:** 243x112x44 мм (охлаждающий модуль), 150x120x53 мм (теплосъемник)
- **Вес:** 866 г
- **Цена:** 6000 рублей

Среди кулеров для видеокарт появилось любопытное решение — **Accelero Hybrid** от **Arctic**. Оно сочетает в себе жидкостное и воздушное охлаждение.

«Гибрид» состоит из двух частей — охлаждающего модуля, крепящегося на плате, и теплосъемника, фиксирующегося на корпусе. Элементы соединены между собой гибкими трубками, по которым гоняет жидкость специальная помпа.

Охлаждающий модуль включает медный водоблок, контактирующий непосредственно с GPU, и 80-мм вентилятор, обдувающий прочие компоненты. Кожух выполнен таким образом, что нагретый воздух выбрасывается за пределы компьютера. На чипы памяти и силовые элементы при помощи термоскотча могут быть установлены специальные радиаторы.

Теплосъемник представляет собой плоскую металлическую конструкцию с закрепленным на ней 120-мм вентилятором. В этой части Accelero Hybrid происходит остывание жидкости, нагретой графическим чипом. Большая длина трубок позволяет устанавливать теплосъемник как на переднюю, так и на заднюю панель корпуса.

Обе вертушки изменяют скорость вращения в зависимости от температуры чипа, при этом заявленный уровень шума составляет 0,3 сона — это действительно тихо. Эффективность новинки не вызывает сомнений: Arctic заявляет, что ее охладитель способен отыграть у штатных СО не один десяток градусов.

Стандартная версия Accelero Hybrid рассчитана на широкий спектр одночиповых видеокарт от **AMD** и **NVIDIA**, но она не дружит с линейкой **Radeon HD 7900**. Модификация **Accelero Hybrid 7970** лишена этого недостатка, но она несовместима с адаптерами **GeForce**. Стоимость кулера составляет 6000 рублей, так что это продукт для самых ярых фанатов разгона.

ФИНСКИЙ ТАЧФОН

Nokia Asha 311

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Nokia OS S40
- **Дисплей:** 3 дюйма (400x240), ЖК, сенсорный
- **Процессор:** ARM (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 128 МБ
- **Встроенная память:** 256 МБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** задняя — 3,2 Мп
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1700/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1110 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — до 14 ч, ожидание — до 744 ч
- **Размеры:** 10,6x5,2x1,3 см
- **Вес:** 95 г
- **Цена:** 5000 рублей

Nokia пополнила линейку телефонов **Asha** тремя устройствами с сенсорным управлением, во главе которых встала модель с индексом 311.

Лицевая часть новинки занята трехдюймовым емкостным экраном с разрешением 400x240. Он обрамлен черным глянцем и закрыт защитным стеклом. Под дисплеем — хромированная полоска с кнопками вызова и отбоя, визуально отсекающая нижнюю, более светлую, часть корпуса. На правом торце расположены кнопки блокировки и регулировки громкости, на верхнем — разъемы micro-USB, 3,5-мм джек и гнездо для зарядки. Задняя панель несет камеру на 3,2 Мп, без автофокуса и вспышки. Nokia предлагает четыре варианта расцветки — синий, песчаный, графитовый и бордовый.

Asha 311 обходится 128 МБ оперативки и одноядерным процессором частотой 1 ГГц. Образец поддерживает Wi-Fi и 3G. Объем встроенной памяти равен 256 МБ, также есть слот для карт micro-SD. В наличии датчики освещенности и приближения, а также акселерометр. Аккумулятора емкостью 1110 мАч хватает на внушительные 14 часов разговора при условии работы в сетях второго поколения. Список предустановленных приложений включает в себя Nokia Maps, Nokia Music и другие фирменные наработки.

Ещё один хороший плюс от Nokia для покупателей Asha Touch — 40 бесплатных игр Electronic Arts, в список которых входят такие бестселлеры, как Need for Speed: The Run, Sims, Worms, FIFA 2012, Command & Conquer и Tetris.

ПРИВЕТ ИЗ ПРОШЛОГО

Crucial v4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 256 ГБ
- **Тип памяти:** MLC NAND
- **Контроллер:** Phison PS3105
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA 2
- **Скорость последовательного чтения:** до 230 МБ/с
- **Скорость последовательной записи:** до 190 МБ/с
- **Дополнительно:** поддержка TRIM
- **Размеры:** 100x70x9,5 мм
- **Цена:** 6000 рублей

Компания **Crucial** представила серию SSD для владельцев устаревающих компьютеров — **v4**. Ее ключевые особенности — поддержка только SATA 2 и умеренная стоимость.

Запредельные скорости, демонстрируемые новейшими 2,5-дюймовыми SSD, доступны только системам с SATA Rev. 3. При подключении к разъему прошлого поколения скорость упирается в пропускную способность интерфейса. С v4 такого нет, ведь из-за простенького контроллера **Phison PS3105** и относительно медленной памяти быстродействие накопителей не превышает 230 МБ/с при чтении и 190 МБ/с при записи. Показатель IOPS также невелик — около 10 000 операций. Заметим, что это — характеристики старшей модели на 256 ГБ, у прочих представителей семейства они еще скромнее.

Crucial предлагает три варианта поставки v4. Первый включает салазки для 3,5-дюймового отсека, второй содержит адаптер для работы по USB и ПО, облегчающее перенос данных, ну а в третьем ничего, кроме SSD, нет. Невысокая производительность — невысокая цена, 256 ГБ обойдутся всего в 6000 рублей.

КОРПУС ДЛЯ МИЛИТАРИСТОВ

Corsair Vengeance C70

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX, ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 внутренних
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 120-мм сзади, 2x 120-мм на корзинах для HDD
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, аудио
- **Материалы:** сталь
- **Цвета:** зеленый, черный, белый
- **Дополнительно:** окно на боковой панели, ручки для транспортировки
- **Размеры:** 50,1x23,2x53,3 см
- **Цена:** 5500 рублей

Хотите корпус, выполненный в армейском стиле? **Corsair** как раз выпустила подобный. Встречайте, **Vengeance C70**.

Этот стальной Middle Tower действительно выглядит как техника с поля боя: складные ручки для переноски, необычные фиксаторы боковых панелей и стилизованные кнопки «Power» и «Reset. При этом Vengeance C70 вовсе не «глухой ящик»: лицевая часть перфорирована частично, а вот верхняя и нижняя — практически полностью. Кроме того, дырками испещрена часть прозрачного окна, коим оснащена левая стенка. На боковинах присутствуют небольшие «вздутия» — они облегчают прокладку кабелей позади поддона и добавляют пространства для размещения кулера.

У новинки три отсека для оптических приводов. Корзин для HDD две, каждая вмещает тройку 3,5/2,5-дюймовых накопителей. Как водится, все отсеки снабжены безвинтовыми креплениями. Панель ввода/вывода стильная, но скромная: из разъемов на ней лишь пара USB 3.0 и гнезда для гарнитуры.

C70 укомплектован тремя 120-мм вентиляторами: два закреплены на корзинах для HDD, еще один — на задней стороне. Большое количество посадочных мест позволяет довести число вертушек до десяти штук. Плюс наш герой может вместить в себя пару 240-мм радиаторов от СВО.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬНЫЙ ПЛОВЕЦ

Sony Xperia acro S

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (1280x720), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm MSM8260 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 1,3 Мп, задняя — 12 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1910 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — до 7 ч, ожидание — до 310 ч
- **Дополнительно:** защита от воды и пыли
- **Размеры:** 12,6x6,6x1,2 см
- **Вес:** 147 г
- **Цена:** 23 000 рублей

Топовая начинка и стильный внешний вид — атрибуты, которые нечасто встретишь в защищенных смартфонах. Однако **Sony Xperia acro S** — это приятное исключение.

По сути, японцы взяли флагманский **Xperia S** и облачили его в новый корпус с защитой от воды и пыли. В итоге толщина возросла на миллиметр, а вес — на три грамма, зато телефон научился выдерживать получасовое погружение в воду. «Панцирь» сделан из матового поликарбоната, ключевые изменения в дизайне — отсутствие прозрачной вставки и декоративного «бруска» в нижней части, а также иное расположение элементов на торцах. Слева находятся слоты под «симку» и карты памяти, сверху — выход для наушников, разъемы micro-USB и micro-HDMI, справа — кнопки регулировки громкости, блокировки экрана и спуска затвора камеры.

Аппаратная составляющая изменений не претерпела: 4,3-дюймовый ЖК-экран с HD-разрешением, камера на 12 Мп и шустрый двухъядерник **Qualcomm MSM8260** (1,5 ГГц), работающий в связке с гигабайтом оперативки. Отличия? Емкость аккумулятора возросла до внушительных 1910 мАч, а встроенный накопитель уменьшился до 16 ГБ. Последний недостаток компенсируется тем, что аппарат теперь понимает micro-SD. В качестве операционной системы Xperia acro S использует **Android 4.0**, дополненную набором фирменных утилит.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** открытые
- **Тип микрофона:** всенаправленный
- **Динамики:** 2x 53-мм
- **Диапазон частот:** наушники — 10-20 000 Гц, микрофон — 100-10 000 Гц
- **Чувствительность:** наушники — 98 дБ, микрофон — -47 дБ
- **Соединение:** проводное (2x 3,5-мм джек)
- **Цена:** 2300 рублей

ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

CM Storm Sonuz

Под брендом **CM Storm** вышла еще одна гарнитура для геймеров. Имя ей — **Sonuz**.

Наушники выполнены в серых тонах и отличаются необычным дизайном: чашки крепятся к оголовью не сверху, а сбоку, из-за чего гарнитура выглядит очень большой. Дужка снабжена амортизирующей прокладкой в месте контакта с головой, выдвижные сегменты позволяют регулировать обхват в широком диапазоне, однако даже в сложенном состоянии Sonuz довольно велика. Наушники относятся к открытому типу: на их боках присутствуют зарешеченные прорези. Амбушюры, сделанные из мягкой ткани, полностью накрывают уши. Воспроизведением аудиосигнала занимаются два крупных 53-мм привода.

Важная особенность Sonuz — съемный микрофон, который можно закрепить как на левой, так и на правой чашке. С компьютером гарнитура соединяется посредством пары 3,5-мм штекеров, при этом на проводе предусмотрен пульт, разрешающий управлять громкостью, а также отключать микрофон.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 14 дюймов (1600x900), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-3427U (1,8 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Накопитель:** 128 ГБ (SSD)
- **Разъемы:** USB 3.0, USB 2.0, Mini DisplayPort, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0, 3G-модуль (опционально)
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** до 8 ч
- **Дополнительно:** подсветка клавиатуры, треклойнт, дактилоскопический датчик, веб-камера, кардридер, поддержка Intel vPro
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium
- **Размеры:** 33,1x22,6x1,9 см
- **Вес:** 1,36 кг
- **Цена:** от 53 000 рублей

СТРОГОСТЬ В КАРБОНЕ

Lenovo ThinkPad X1 Carbon

Линейка бизнес-ноутбуков **Lenovo ThinkPad** крайне консервативна, а потому появление в ней ультрабука — явление знаковое. Дерзкий новичок получил имя **X1 Carbon**.

Присущие серии строгость и минимализм не обошли лэптоп стороной, его черные панели не созданы для привлечения внимания. Как следует из названия, в конструкции используется карбон — из него выполнены крышка и каркас. Прочие детали сделаны из магниевого сплава, а многие элементы покрыты софттачем. По габаритам и весу образец близок к 13-дюймовым ультрабукам, но диагональ дисплея равна 14 дюймам — спасибо узкой рамке. Экран закреплен с помощью хитрого шарнира, позволяющего раскрывать ноутбук на 180 градусов. Торцы заняты кардридером, парой USB разных стандартов, выходом Mini DisplayPort, комбинированным гнездом для аудиоустройств и разъемом питания с технологией ускоренной зарядки **RapidCharge**.

Матрица на высоте: матовое покрытие и приличное разрешение 1600x900 сочетаются с отличными показателями яркости и контрастности. Клавиатура — островная, с подсветкой, за курсор отвечает крупный стеклянный тачпад-кнопка. Придерживаясь традиций, авторы оснастили X1 Carbon треклойнтом — крохотным джойстиком, зажатым в центре клавиатуры. В тандеме с ним работают три аппаратных клавиши, которые ютятся под пробелом. Не забыли в Lenovo и о дактилоскопическом датчике.

«Железная» часть включает в себя энергоэффективный процессор **Core i5/i7** архитектуры **Ivy Bridge**, твердотельный накопитель на 128 или 256 ГБ и до 8 ГБ оперативной памяти. Из необычного — поддержка **Intel vPro** и опциональный 3G-модуль. Установленный в компьютер аккумулятор обеспечивает до 8 часов жизни без розетки.

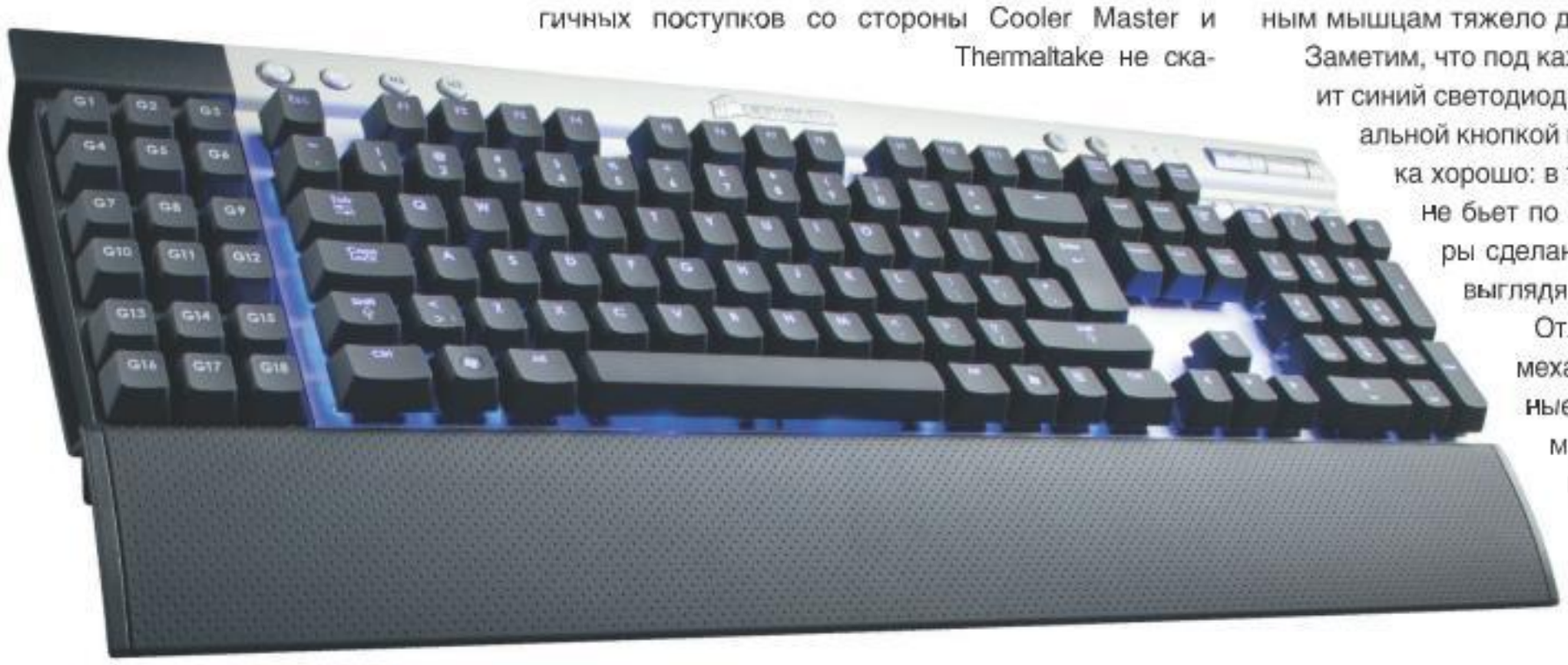
МЕХАНИКА В ДЕЙСТВИИ

Сравнительное тестирование двух механических клавиатур

Механические клавиатуры снова входят в моду. Если года три назад мы с замиранием сердца распаковывали SteelSeries 7G и радовались самому факту, что все еще есть производители, делающие «клацающие» кнопки, то сегодня уже публикуем сравнительный обзор двух представителей от **Corsair** и **Cooler Master**.

Corsair Vengeance K90

Весной этого года Corsair, известный производитель оперативной памяти, объявил о своем выходе на рынок компьютерной периферии. Новость неожиданная, но после аналогичных поступков со стороны Cooler Master и Thermaltake не сказать что удивительная. Как и конкуренты, разменяться на дешевое оборудование компания не стала и начала с топовых продуктов. В линейку **Vengeance** вошли четыре гарнитуры и пара мышек и клавиатур: **K90** и **K60**. Последняя — упрощенная версия старшего собрата, ориентированная на шутеры, поэтому подробно на ней останавливаться не будем, ограничимся лишь небольшим описанием в конце текста.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 133 шт.
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик, металл
- **Цвет:** серебристый, черный
- **Габариты:** 16,4x50,5x2,3 см
- **Цена на август 2012 года:** 5000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ металлический корпус
+ высокие клавиши
+ отдельный блок клавиш под макросы
+ до 20 одновременных нажатий
+ легко печатать

— МИНУСЫ —

– высокая цена

Знакомство с K90 нам чем-то напомнило ситуацию с Cooler Master, когда в редакции появились ее первые игровые устройства. Выполнено все на очень высоком уровне. Большая картонная коробка с качественной полиграфией и прозрачным окошком. Комплектация, к сожалению, скромная: инструкция и пластиковая подставка под запястье с бархатистым, приятным на ощупь покрытием.

Сама K90 выглядит настолько внушительно, что кажется, будто Corsair всю жизнь занималась разработкой клавиатур. Основная часть — полностью алюминиевая (!) 44-см панель. Из пластмассы — блок с дополнительными клавишами «G1-G18» и основание. На стол новинка упирается двумя прорезиненными вставками снизу и сверху.

Клик-клак

Гордость K90 — клавиши. Основная раскладка стандартна, размер кнопок — 1 см, расстояние между ними — 0,5 см. Порадовало и оформление. Посмотрите на обычную клавиатуру: все кнопки как бы утоплены в панель. В K90 они, наоборот, возвышаются над ней, что здорово облегчает процесс чистки. Чтобы избавиться от хлебных крошек, достаточно наклонить устройство и хорошенько его продуть — никаких мучений со снятием клавиш и вычищением ватной палочкой.

В качестве переключателей Corsair использовала **Cherry MX Red**, громкий, но при этом мягкий и податливый механизм. При нажатии он практически не оказывает сопротивления, но при этом активно старается вернуться в исходное положение. Для офисной работы — идеальное решение. А вот в играх пальцы устают: не натренированным мышцам тяжело долго удерживать кнопку.

Заметим, что под каждой клавишей основного блока стоит синий светодиод, яркость которого изменяется специальной кнопкой над «Home/Insert». Работает подсветка хорошо: в темноте буквы отлично видно, а свет не бьет по глазам. К сожалению, русские литеры сделаны по методу лазерной гравировки и выглядят не слишком ярко.

Отличие K90 от первых современных механических образцов — дополнительные функции, а именно управление мультимедиа и ориентированность на использование макросов.

Дополнительно

Над цифровым блоком стоят четыре плоские клавиши, отвечающие за перемотку, запуск/паузу и остановку фильма/музыки. Расположены они не очень удачно: за высокими основными кнопками их плохо видно. Зато с регулятором громкости полный порядок. В правом верхнем углу находится кнопка отключения звука, а рядом — цилиндр-колесико, ответственное за уровень усиления. Пользоваться невероятно удобно.

Под макросы отведен набор «G1-G18», по левому боку. Настраивается он через официальную программку, скачиваемую с сайта производителя. По внутренней логике и ходу программирования софт сильно напоминает разработки Razer. Выбираем клавишу и отстукиваем необходимую последовательность, отображающуюся в специальном окошке. Дальше, по желанию, разрешается отредактировать задержки и выставить режим проигрывания: один или несколько раз, зациклить, пока нажата кнопка или не будет повторного клика. Если расширенные возможности без надобности, можно программировать напрямую, не выходя из игры. В левом верхнем углу нажимаем круглую клавишу «Mr», определяем «G1-G18», исполняем пальцевой танец, затем опять «Mr» — и готово. Не хватит восемнадцати клавиш — можно создать еще две раскладки и переключаться между ними кнопками «M1-M3», рядом с «Mr».

Приятно, что прокручивание макросов не ограничивает других действий. K90 распознает до двух десятков нажатий. Насколько это реально — мы не знаем, пальцев у нас как у обычных людей, но и десятка тапов за раз хватает, чтобы одновременно бежать вперед, стрейфиться, приседать и попутно прокручивать записанную атакующую ротацию. Важно, что «G1-G18» не мешают в «жизни». Сами кнопки мембранные и отличаются тактильно, а панель стоит чуть ниже основной. В общем, при слепой печати «Ctrl» или «Shift» с одной из бонусных кнопок не перепутаешь.

В итоге

Хотя K90 — первый шаг Corsair на рынке игровых манипуляторов, клавиатура получилась выше всяких похвал. Она идеально подходит и тем, кто много печатает, и тем, кто любит игры. Конечно, механика требует привыкания, а до кнопок с макросами в нужный момент бывает сложно дотянуться, но общего впечатления это не портит. Кстати, те, кому не пригодятся ухищрения с программированием, могут сэкономить и купить облегченную версию — K60 FPS. Это та же самая K90, но без дополнительного блока и подсветки. Стоит примерно на тысячу рублей дешевле, а в качестве утешительного бонуса предлагает оригинальную подставку под левое запястье и сменные красные кнопки «WSAD» и «1-5».

Cooler Master CM Storm Trigger

Второй подопытной стала **Cooler Master CM Storm Trigger**. Хотя производитель уже не первый год на рынке игровой периферии, клавиатуры для него — неизведанная стезя. Как и K90, поставляется Trigger в большой коробке. Комплектация сравнима — инструкция, диск и чуть более широкая подставка под запястье, сделанная из софттач-пластика. А вот внешне устройства — как с разных планет.

В то время как представитель Corsair подкупает строгостью и открытостью клавиш, Trigger берет агрессивностью. Нам он чем-то напомнил современные танки — плавные и в то же время резкие обводы, прямоугольные вырезы «брони» и утопленные кнопки. Остроты добавляют внушительные толщина и вес в 1,2 кг. На столе Trigger держится увереннее конкурента: за сцепление отвечают не четыре, а пять резиновых площадок, и пара ножек из того же материала, приподнимающие панель над поверхностью.

К сожалению, понять, за счет чего Trigger умудрился набрать такую массу, мы не смогли. Весь корпус прорезинен, и что лежит в его основе — не понятно. Впрочем, даже если там пластмасса — ничего страшного, на ощущениях все равно не сказывается.

Различия

Компоновка от Cooler Master в точности повторяет K90: полноразмерные кнопки, большие «Shift», «Enter», выделенные блоки стрелок и «Home/Insert». Но вот по ощущениям Trigger другая. Начнем с того, что используются иные переключатели — Cherry MX Black. Они значительно туже модификации Blue: прожать кнопку сложнее, а значит, и вероятность ошибиться или получить повторное нажатие сводится к нулю. В играх это удобнее, а вот во время печати напрягает. С непривычки пальцы быстро устают, особенно у тех, кто набирает много текста. На развитие нужных мышц уходит пара-тройка недель.

Разные у конкурентов и подсветки. Cooler Master поставила красные светодиоды. Настройке поддаются как их яркость, так и возможность полностью отключить или оставить гореть лишь часть букв. Управление параметрами оформлено через комбинации со специальной кнопкой «Storm», стоящей на месте «Windows». На них же повешены регулировки звука и функции медиаплеера. Тем, кто привык пользоваться сочетаниями с «Windows», скажем, что кнопку можно вернуть, назначив ей соответствующее действие в программном обеспечении. Решение не так элегантно, как дискретная клавиша блокировки на K90, но ситуацию спасает.

Закорючки

Как и K90, представитель Cooler Master ориентирован на игры и активное использование макросов. Дополнительных кнопок, правда, значительно меньше, пять против восемнадцати, да еще и расположены они не слишком удачно — близко и на одном уровне с основным блоком. Но есть одна хитрость. Если в K90 программированию поддается исключительно «G1-G18», то в Trigger позволяется использовать любую клавишу! Макросы можно писать как на лету (для этого используется комбинация с клавишей «Storm»), так и через специальное ПО, идущее в комплекте.

Раздел программирования менее понятный, чем у Corsair. Вместо длинной ленты клавиш — разложенная по осям табличка, чем-то напоминающая нотную партитуру. Всего разрешается задать до десяти действий одновременно, каждому прописать время начала и окончания, а последовательность растянуть на 30 секунд. Работает отлично, но с ограничениями. При запуске все кнопки становятся неактивными, «баффать» на автомате друзей, отстреливать врагов и попутно бегать вокруг них нельзя. Запустили цикл — будьте добры остановиться и подождать, пока он не закончится. Надо сказать, это довольно серьезное препятствие, здорово сужающее круг применения. Также придется отметить, что Trigger ограничен в количестве нажатых клавиш. Максимум для него — шесть кнопок разом.

В итоге

Cooler Master CM Storm Trigger сильно отличается от K90. На ней сложнее печатать, есть обидные ограничения на работу макросов. Но что касается игрового опыта — Trigger нам понравилась больше. Иная, более тугая, механика клавиш позволяет четче контролировать свои действия и реже ошибаться, а монолитный корпус тяжело сдвинуть с места. В общем, для шутеров или стратегий мы бы взяли именно Cooler Master.

●●●

Тестировать механические клавиатуры всегда интересно. Производители понимают, что они делают нечто из ряда вон выходящее, и вкладывают в свои разработки всю душу. Сказать, кто из наших героев лучше, — невозможно. K90 подкупает металлическим корпусом и «легкими» клавишами, идеально подходящими для повседневного использования. Trigger — массивностью, тугим ходом кнопок и возможностью записать макрос на любую из них. Что выбрать? Скажем так: мало печатаете и ищете помощника в играх? Однозначно Trigger. Если же наоборот, то K90 станет более разумным решением. На ней и поиграть приятно, и в работе она себя проявит отлично. Не хочется переплачивать за лишние кнопки и подсветку — для вас у Corsair есть облегченная версия K60 FPS. ● ***Дмитрий Колганов***

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 109 шт.
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик
- **Цвет:** серый, черный
- **Габариты:** 16,2x47,5x2,5 см
- **Цена на август 2012 года:** 6300 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ тяжелый корпус
+ тугие клавиши
+ поддержка макросов на любой кнопке

— МИНУСЫ —

– высокая цена
– макросы отключают остальные клавиши

ПОЛНЫЙ HD

Тестирование трех Full HD-планшетов

Всего несколько месяцев прошло с выхода **iPad** (здесь и далее подразумевается последнее поколение; «Игромания» № 6/2012, «Номер один») с невероятным для планшета разрешением 2048x1536, как в продаже появились конкуренты на Android. До впечатляющих цифр Retina они чуть-чуть не дотянули, но и предлагаемые 1920x1200 заслуживают, чтобы о них рассказали. Пока модели с Full HD-экранами выпускают две компании — **Acer** и **ASUS**. На их примере мы и будем разбираться, насколько ОС от Google адаптирована к высоким требованиям дисплеев, что творится с приложениями, ну и, конечно, не обойдемся без прямого сравнения с iPad. Текст будет построен немного необычно. Сначала мы пробежимся по внешнему виду и технической начинке, а потом уже сравним экраны и возможности.

+ ПЛЮСЫ +

+ самая низкая цена
+ удобно держать одной рукой
+ работа через micro-USB
+ поддерживает USB-хост

— МИНУСЫ —

– греется на зарядке
– экран «слепнет» на ярком солнце

Acer Iconia Tab A701

Смотрится таблетка оригинально. Скругленный прямоугольник, всю лицевую часть занимает дисплей, прикрытый защитным стеклом, по бокам серебристые пластиковые вставки, оборотная сторона сделана из пластмассы с «пористым» софттач-покрытием. Выделяет A701 толщина — 12,4 мм, на 3 и 4 мм больше, чем у iPad и ASUS Transformer Infinity соответственно. Подчеркивает внушительные габариты отсутствие клиновидных скосов. С технической точки зрения — это недостаток, но в жизни, наоборот, преимущество: края не так сильно давят на ладонь.

В остальном все привычно. На верхнем торце — ползунок блокировки гироскопа (отключает автоматический поворот экрана), качелька громкости, стороны которой отмечены тактильно различимыми точками, и отверстие микрофона. На правом — micro-HDMI и слоты под SIM-карту и micro-SD. На левом — 3,5-мм джек и клавиша включения, оснащенная маленьким светодиодом, сигнализирующем о приходе сообщений и почты. Снизу — утопленная кнопка «Reset» и необычный, чуть более широкий, micro-USB. Для соединения и общения с компьютером подойдет любой кабель, а вот для зарядки — только фирменный шнур, жестко связанный с вилкой на 220 В. Такой подход к пополнению аккумулятора здорово напрягает, но ругаться на Acer не будем, конкуренты ведут себя не лучше.

За звук отдувается пара динамиков на нижней грани. Фотографии делаются либо передней камерой на 2 Мп, либо задней, на 5 Мп. При ярком освещении снимки получаются хорошими, если условия не очень — слишком «шумными».

Начинка A701 — современный стандарт. В основе лежит платформа **NVIDIA Tegra 3** (см. врезку «Разные тройки»). В поддержку ей стоит 1 ГБ оперативной памяти, что не так много для ОС Google. Объем набортного накопителя варьируется от 32 до 64 ГБ. Гнаться за последним не обязательно, при желании разрешается добавить еще несколько десятков гигабайт при помощи карты SDHC. За связь отвечают Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 и 3G. Если сотовый модуль не нужен (к примеру, планируете раздавать интернет по Wi-Fi с телефона), то можно сэкономить пару тысяч и взять модель A700.

Работает наш герой под операционной системой **Android 4.0.4 Ice Cream Sandwich**. Об обновлении до актуальной версии 4.1 информации нет, но учитывая, что перед нами единственный топовый представитель Acer, думаем, оно не заставит себя ждать. Из программных «добавок» — пара виджетов «часы», «погода» и меню управления Acer Ring. У нижней кромки рабочего стола расположен зеленый кружок, открывающий круговой список заранее заданных программ. Есть также и свои видео/аудиоплеер, файловый менеджер и возможность превращать интернет-странички в QR-коды.

РАЗНЫЕ ТРОЙКИ

NVIDIA Tegra 3 появилась в начале этого года и быстро завоевала популярность. Кристалл основан на архитектуре ARM Cortex A9 и оснащен пятью ядрами. В основной работе участвуют только четыре их них, оставшееся включается только во время простоя и отвечает за проигрывание музыки и обновление почты. С графикой работает дюжина вычислительных блоков ULP GeForce, поддерживающих OpenGL ES 2.0, OpenVG 1.1 и EGL 1.4.

Первая версия Tegra 3 функционирует на частоте 1,4 ГГц. Новая, T33, установленная в Transformer Pad Infinity, разогнана до 1,6 ГГц. Отметим, что планшетам на платформе NVIDIA доступен магазин Tegra Zone, где можно купить игры с улучшенной графикой. Также есть возможность вывести на телевизор картинку в 3D Stereo, а некоторые игры позволяют подключить USB-джойстик.

Apple iPad

Про iPad мы рассказывали совсем недавно, так что сейчас лишь напомним основные моменты. Выглядит он интереснее конкурента. Задняя часть сделана из металла и украшена черным логотипом-яблоком. Лицевую занимает дисплей, под которым разместилась клавиша «Домой», а над ним — глазок камеры. В отличие от подавляющего большинства Android-планшетов, Apple сориентировала свою железку на использование в вертикальном, а не ландшафтном режиме.

Сверху расположилась кнопка включения и разъем под наушники. Справа — качелька громкости и рычажок отключения звука. Снизу — вход для фирменного кабеля, через который заряжается батарейка и устанавливается контакт с компьютером. Флэшки традиционно не поддерживаются. Держать iPad одной рукой не так удобно, как A701: резко скошенные грани сильно вдавливаются в ладонь.

В основе iPad лежит процессор с двумя ядрами на архитектуре **Cortex A9**, точно такой же был в **iPad 2**. А вот за графику отвечает обновленный чип с четырьмя вычислительными блоками — **PowerVR SGX543MP4** скоростью 250 МГц. Оперативки теперь не 512, а 1024 МБ. Насколько подобное решение быстрее или медленнее NVIDIA Tegra 3 — не известно. В Apple используют собственную систему **iOS**, так что сравнить производительность бенчмарками невозможно.

Потенциально iPad способен работать с сетями LTE, однако действует это только на территории США. Российские Yota и «МегаФон» раздают скоростной интернет на частотах, не поддерживаемых Apple. Так что набор связи тут тот же самый, что у Acer: Wi-Fi 802.11n, Bluetooth и 3G.

Тыловая камера у Apple лучше. При сравнимых 5 Мп цвета получаются более естественными, а цифрового шума практически нет. А вот динамик один, так что никакого стерео.

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА — ИГРОМАНИЯ — ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

+ ПЛЮСЫ +

+ потрясающий экран
+ много эксклюзивных игр
+ долгое время работы
+ множество аксессуаров

— МИНУСЫ —

– высокая цена
– грани сильно вдавливаются в ладонь
– экран «слепнет» на ярком солнце

ASUS Transformer Pad Infinity

Transformer Pad уже посещал нашу редакцию, однако тогда это была версия **Prime** («Игромания» № 4/2012, «Оптимус Прайм»), с обычным экраном. Свежий Infinity похож на своего предшественника, но есть отличия.

Внешне Transformer выглядит не хуже iPad: металлическая крышка с круговой шлифовкой, лицевую панель занимает дисплей, прикрытый защитным стеклом. Толщина — рекордные 8,5 мм, вес — скромные 598 граммов. Держать Infinity удобнее iPad. Хотя грани тоже скошены, но не до «острого клина», из-за чего не так сильно упираются в ладонь. По сравнению с первой моделью в Infinity появилась пластиковая заглушка на задней части, за которой прячутся беспроводные модули. Как и в iPad, она практически не мешает прохождению сигнала.

Поменялось расположение кнопок и портов. Клавиша питания и индикатор работы находятся сверху (при горизонтальном размещении), тут же — качелька громкости. Опознавательных знаков она не получила, так что определять, где «плюс» и где «минус», придется экспериментально. На левой стороне стоят вход для карт micro-SD, гнездо под наушники и micro-HDMI. Внизу — фирменный разъем ASUS для зарядки и соединения с компьютером/док-станцией. Последняя — главная гордость всей серии Transformer.

К таблетке разрешается пристегнуть полноценную клавиатуру с тачпадом, дополнительным аккумулятором, еще одним слотом для флэшек и USB-портом. На тесты она не попала, но, так как со времен Prime ничего не изменилось, можем сказать, что для планшета — это отличное добавление, даже несмотря на то, что Android не особо приспособлен к общению с такими устройствами ввода.

За звук отвечает всего один динамик. Основная камера на 8 Мп и по качеству чуть выше iPad. Начинка, как и в A701, построена на базе четырехъядерного NVIDIA Tegra 3, но на этот раз в версии T33. В остальном — все то же самое. Оперативной памяти — 1 ГБ, встроенной — 32 или 64 ГБ. А вот модуля 3G у Infinity, как и у его предшественника, нет. Хотя в будущем его появление не исключается.

Работает образец на Android 4.0.3, которая может похвастаться фирменными виджетами, файловым менеджером и плеерами. В скором времени должна появиться прошивка 4.1.

+ ПЛЮСЫ +

+ высокая яркость дисплея
+ долгое время работы
+ легкий, хорошо лежит в руке
+ отличный дизайн
+ можно докупить док-станцию-клавиатуру

— МИНУСЫ —

– нет 3G-модуля
– соединение с компьютером только через фирменный кабель

Технические характеристики

	Acer Iconia Tab A701	Apple iPad	ASUS Transformer Pad Infinity
Дисплей	10,1 дюйма (1920x1200), IPS, сенсорный, мультитач	9,7 дюйма (2048x1536), IPS, сенсорный, мультитач	10,1 дюйма (1920x1200), IPS, сенсорный, мультитач
Операционная система	Android 4.0.4	iOS 5.1	Android 4.0.3
Процессор	NVIDIA Tegra 3	Apple A5X + GPU Power SGX543MP4	NVIDIA Tegra 3 T33
Оперативная память	1 ГБ	1 ГБ	1 ГБ
Встроенная память	32/64 ГБ	16/32/64 ГБ	32/64 ГБ
Поддержка карт памяти	SDHC (до 32 ГБ)	нет поддержки	SDHC (до 32 ГБ)
Камеры	2 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя, автофокус)	0,3 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя, автофокус)	2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, вспышка, автофокус)
Разъемы	micro-HDMI 1.4a, 3,5-мм джек, micro-USB	док-разъем	micro-HDMI 1.4a, 3,5-мм джек, док-разъем
Беспроводные модули	Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.0, 3G	Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, 3G/4G	Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
Навигация	A-GPS, ГЛОНАСС	A-GPS, ГЛОНАСС	A-GPS, ГЛОНАСС
Размеры	26x17x1,2 см	24,1x18,6x0,9 см	26,3x18x0,85 см
Вес	675 г	662 г	598 г
Цена на сентябрь 2012 года	22 000 рублей (32 ГБ + 3G)	27 990 рублей (32 ГБ + 3G)	23 000 рублей (32 ГБ)

Сравнение экранов

Ознакомившись с внешним видом и возможностями, перейдем к самому интересному — прямому сравнению конкурентов. Начнем с экранов.

До недавнего времени стандартом считалось разрешение 1280x800 в случае дисплеев с диагональю 10,1 дюйма и 1024x768 применительно к 9,7-дюймовым матрицам. С выходом iPad все изменилось. Apple увеличила количество точек в четыре раза, подняв их плотность до впечатляющих 264 ppi. Надо сказать, результат был ошеломляющим — складывалось впечатление, что перед тобой не экран, а хорошая бумага с отпечатанной на ней картинкой.

Новыми продуктами Acer и ASUS ответили на выпад Apple: разрешение A701 и Infinity — 1920x1080, что составляет 224 ppi. Признаемся, в сравнении с прошлогодними моделями новички смотрятся шикарно, но до уровня iPad недотягивают. Сказывается и меньшее число пикселей, и общий дизайн Android. В то время как iOS кажется вылизанной до блеска, ОС от Google выглядит немного неряшливо, из-за чего пропадает вау-эффект. Однако если сравнить наших героев с представителями на обычных матрицах, то отличия заметны невооруженным глазом. Разрешающей способности хватает, чтобы скрыть все неровности иконок, букв и менюшек. Сама же Android отлично справляется с масштабированием и даже в сторонних программах подгоняет шрифты под требования Full HD. Но все, что касается графики, как и на iPad, без оптимизации выглядит страшновато. Игры кажутся размытыми, а «квадратики» прут со всех щелей. Процесс обновления на Android идет, но не так быстро, как на iOS.

В плане работы с документами, фотографиями и сайтами общее восприятие всех конкурентов примерно одинаковое. Несмотря на то, что матрица iPad чуть-чуть качественнее, без прямого сравнения разницу заметить сложно. У iPad лучше с углами обзора и четкостью изображения, но уровень цветопередачи тот же. Зато Infinity может похвастаться запредельной яркостью в 600 нит, которая не доступна ни Acer, ни Apple. С учетом, что у тестируемых образцов нет антибликового покрытия, — это единственный планшет, с которым реально работать под ярким солнцем.

Применение

A701 и Infinity — с точки зрения использования — братья-близнецы. Оба построены на примерно одинаковых платформах и работают под управлением одной и той же ОС. Честно говоря, разницы за месяц общения мы не увидели. Ну, разве что у Acer есть фирменное кольцо управления для доступа к часто используемым программам, модуль 3G и возможность подключить USB-хост, который понимает и флэшки, и джойстики. В рукаве у Infinity — док-станция с клавиатурой.

По управлению A701 чуть лучше конкурента. Кнопки на ощупь находятся быстрее, плюс есть ползунок для блокировки гироскопа. Однако Acer не слишком удалось охлаждение: таблетка заметно греется во время игры, а на зарядке может и вовсе выключиться от высокой температуры.

Насколько наши герои лучше Apple iPad — риторический вопрос. iOS кардинально отличается от Android, и прямое сравнение приведет к переливанию из пустого в порожнее. Выделим лишь несколько наиболее важных факторов. iOS работает плавнее: интернет-странички при прокручивании не теряют четкости, а программы запускаются быстрее. Однако iOS более закрыта и не так гибка в настройках. Изменить ее и подстроить под себя, как Android, невозможно.

Свои сложности и с загрузкой файлов. К примеру, фильмы необходимо конвертировать в родной для Apple формат. Если же пользоваться сторонними плеерами, то придется соблюдать структуру папок и загружать контент в строго отведенные для этого места. Android в этом смысле более дружелюбен и может справиться практически с любой кодировкой, при этом не напрягая вас расположением файлов.

А вот игры везде одни и те же. Встречаются, конечно, эксклюзивы под iPad, но все более-менее популярные проекты выпускаются для обеих платформ. Отличия в графике есть, но небольшие и касаются таких мелочей, как работа со светом или частицами.

У Acer и ASUS получились очень интересные продукты — мощные, с хорошей оболочкой и прекрасными дисплеями. С переходом на новый тип матриц отставание от Apple удалось здорово сократить, однако догнать iPad не получилось. По качеству картинки Apple пока лидирует. Однако если вас по какой-то причине не устраивает iOS, то A701 и Infinity станут отличной альтернативой. Какой из них выбрать — решать вам. У Acer преимущества следующие: более удобный корпус, наличие 3G-модуля, работа через micro-USB и продуманное расположение клавиш. У ASUS — яркий экран и возможность докупить док-станцию с полноценной клавиатурой и тачпадом. В стандартных версиях цены на эти планшеты примерно одинаковы — порядка 22 000 и 23 000 рублей за Acer и ASUS соответственно. Для сравнения: Apple iPad с 32 ГБ и 3G-модулем обойдется в 27 990 рублей, без поддержки сотовой связи — в 24 490 рублей. ● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

На удивление насыщенное событиями лето сменяется не менее активной осенью. **AMD Bulldozer**, сбросив в цене, наконец пробили себе путь в игровые системы. Конкурирующие чипы **Intel Ivy Bridge** сместили в бюджетный сегмент своих «песчаных» предшественников. Недорогие **Pentium** на новом ядре вот-вот появятся в продаже. Плюс уже доступен наследник «долгоиграющего чемпиона» **NVIDIA GeForce GTX 560 Ti — GeForce GTX 660 Ti**. **Radeon** пока отбиваются снижением стоимости и разогнанными версиями.

Основные изменения этого месяца

- Установим процессоры **AMD FX 4170** и **8120** в системные блоки «Смерть тормозам» и «Займи, но купи» соответственно.
- У компьютеров с процессорами Intel обновим материнские платы. Используем новинки на базе чипсетов 7-й серии с полной поддержкой архитектуры Ivy Bridge. От этой замены значение fps в играх особо не изменится, зато будущие апгрейды обойдутся без головной боли.
- Недавно появившиеся на прилавках магазинов видеокарты на базе GeForce GTX 660 Ti пока еще не укладываются в бюджет компьютеров «Смерть тормозам». Дождаться понижения цен на интересную новинку поможет **Gigabyte GV-R787OC-2GD** на базе разогнанного до 1100 МГц чипа **AMD Radeon HD 7870**.
- Украшением стола станет не только корпус **Lian Li PC-V2120X Black**, в котором собран «Тебя я видел во сне», но и новые клавиатура с мышью от **Razer**

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-3960X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,3 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	32 050
Кулер: Thermalright Silver Arrow + Thermalright LGA2011 Retention kit (алюминий + медь, 2x 140 мм, 500-1300 об/мин, 17-21 дБ)	3300
Системная плата: Gigabyte GA-X79-UD5 (E-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 64 ГБ, 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe x1, PCI, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 7x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	10 000
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator GT (CMT16GX3M4X2133C9)	64 000
Видеокарты: 2x ASUS GTX690-4GD5 (915-1019/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	83 960
SSD: 960 ГБ OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	72 400
Жесткие диски:2x 4 ТБ Hitachi DeskStar H3IK40003254SW (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ) в режиме RAID1	19 600
Дисковод: Pioneer BDR-206MBK (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4750
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	9000
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводная, подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe (24 бит, 192 кГц, 120 дБ)	5490
Колонки: Microlab H600 (5.1, 5x 32 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	9500
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	72 300
Со всеми наворотами:	**411 850**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD FX-8120 (Zambezi, Socket AM3+, 3,1 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4760
Кулер: Ice Hammer IH-4700 (алюминий + медь, 120 мм, 700-1500 об/мин, 15-28 дБ)	1650
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-D3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3600
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1950
Видеокарта: Gigabyte GV-N670OC-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 300
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2750
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: Thermaltake Armor A60 (ATX, 120 мм, 2x 120 мм, USB 3.0, USB 2.0, eSATA, аудио, док-станция для 3,5" SATA HDD)	3200
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	3000
Системный блок:	**34 770**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводн., подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	5950
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 690
Системный блок и периферия:	**58 330**
Замена ЦП: AMD FX-8150 Black Edition (Zambezi, Socket AM3+, 3,6 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1120
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6550
SSD: 90 ГБ OCZ Agility 3 AGT3-25SAT3-90G (SATA Rev 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 525 МБ/с)	3580
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**72 030**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7350
Кулер: Ice Hammer IH-4405 (алюминий + медь, 120 мм, 1000-2000 об/мин, 19-32 дБ)	870
Системная плата: ASRock Z77 Extreme4 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub, HDMI, аудио)	5130
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1950
Видеокарта: Palit JetStream NE5X670H1042-104XJ (GeForce GTX 670, 1006-1084/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 920
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2750
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: Aerocool VS-4 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1680
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2270
Системный блок:	**35 480**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводн., подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: SVEN Royal 2R (2.0, 2x 50 Вт, 35-25 000 Гц, 80 дБ)	6200
Монитор: Philips 273G3DHSB/01 (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub, 2x HDMI, 3D Stereo, очки)	13 570
Системный блок и периферия:	**59 170**
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3350
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6550
SSD: 90 ГБ OCZ Agility 3 AGT3-25SAT3-90G (SATA Rev 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 525 МБ/с)	3580
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**75 100**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2650
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	610
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2220
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1200
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7950
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	2150
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: Gigabyte Luxo X140 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1600
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1550
Системный блок:	**20 490**
Мышь: A4Tech XL-750MK (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN MS-915 (2.1, 2x 8 Вт + 10 Вт, 50-20 000 Гц)	1700
Монитор: BenQ RL2450HT (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	7300
Системный блок и периферия:	**30 760**
Замена ЦП: AMD FX-4170 (Zambezi, Socket AM3+, 4,2 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1150
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R787OC-2GD (Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1200
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	750
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**36 310**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Pentium G860 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2600
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	610
Системная плата: MSI B75A-G43 (ATX, Socket LGA1155, Intel B75, 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/2000/2200/2400 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA 2, SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	2410
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1200
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7950
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	2150
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: Gigabyte Luxo X140 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1600
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1550
Системный блок:	**20 630**
Мышь: A4Tech XL-750H (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN SPS-704 (2.0, 2x 25 Вт, 45-25 000 Гц)	1950
Монитор: BenQ RL2450HT (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	7300
Системный блок и периферия:	**31 150**
Замена ЦП: Intel Core i3-2120 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1100
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R787OC-2GD (Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1200
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	750
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**36 650**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-4170 (Zambezi, Socket AM3+, 4,2 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3800
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2250
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1950
Видеокарта: Gigabyte GV-R787OC-2GD (Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	9150
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2750
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: Aerocool VS-4 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1680
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 000**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab Solo 5C (2.0, 2x 40 Вт, 55-20 000 Гц, пульт ДУ)	4880
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub, DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	9720
Системный блок и периферия:	**41 780**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 МБ, L3-кэш 6 МБ)	960
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N670OC-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4150
SSD: 60 ГБ OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-60G (SATA Rev 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 535 МБ/с)	2760
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**52 100**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i5-2120 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3700
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	760
Системная плата: MSI ZH77A-G43 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/2000/2200/2400 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	2950
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1950
Видеокарта: Gigabyte GV-R787OC-2GD (Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	9150
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2750
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: Aerocool VS-4 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1680
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 600**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	4700
Монитор: Samsung S23A700D (LED, TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², DVI, HDMI, 3D Stereo, аудио)	10 970
Системный блок и периферия:	**43 450**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3650
Замена видеокарты: Palit JetStream NE5X670H1042-104XJ (GeForce GTX 670, 1006-1084/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3770
SSD: 60 ГБ OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-60G (SATA Rev 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 535 МБ/с)	2760
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**56 080**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев

Сейчас стали появляться видеокарты типа GeForce 640, 550, 560 стоимостью от 2500 до 4500 рублей. Почему они настолько дешевы? В чем подвох?

Подвоха нет — это видеокарты начального уровня, которые могут стать хорошим выбором для бюджетного компьютера. Та же **GT 640** при умеренных настройках способна обеспечить приемлемую производительность в Battlefield 3.

Однако при покупке нужно быть предельно внимательным. **NVIDIA**, как и **AMD**, любит под одним именем выпускать разные карты. Возьмем ту же GT 640. Есть три варианта: **128-bit DDR3**, **192-bit DDR3**, **128-bit GDDR5**. Логично предположить, что они одинаковые и отличаются лишь контроллером и типом памяти. Не тут-то было! Первая и последняя действительно только этим и разнятся, а вот вторая построена на кристалле с вдвое меньшим количеством потоковых процессоров, и, соответственно, скорость у нее значительно ниже собратьев.

Многие SSD гарантируют, по словам разработчиков, миллион часов наработки на отказ. А накопитель Verbatim SSD SATA III — целых два миллиона. Как такое вообще возможно? Получается, что SSD гораздо «живучей» жестких дисков? А как же утверждения о том, что главный недостаток твердотельных накопителей — короткий срок службы?

Да, есть тут небольшая путаница. Производители не любят рассказывать о недостатках своих устройств, и SSD это касается в не меньшей степени. Когда твердотельные накопители только начинали набирать популярность, много говорилось о том, что они недолговечные, могут выйти из строя, — и это правда. Флэшки — набор конденсаторов, которые то заряжают, то разряжают. Через какое-то время подобного издевательства электроника портится. На это могут уходить тысячи циклов форматирования, но результат всегда один.

В среднем современный SSD выдерживает около 3000—5000 циклов, чего достаточно для каждодневного полного форматирования в течение десятка лет. Понятно, что обычный человек не будет заниматься такими глупостями, поэтому в реальной жизни SSD служит дольше. Однако донести это до сознания людей, уже начитавшихся профильной прессы, тяжеловато, и разработчики изменили тактику.

Вместо количества циклов записи указывается время наработки на отказ. Честно, мы с трудом представляем, откуда компании берут эти миллионы часов (это 114 лет), но понимаем логику. Если вдуматься, «время наработки» — это, по сути, «включили SSD и ничего с ним не делаем». Думаем, простоять так сотню-другую лет он сможет.

Расскажите, что произошло с Bluetooth-наушниками. Как-то они очень резко исчезли!

Bluetooth-наушники были крайне перспективной разработкой в сфере звука. Мало кто задумывался, но эти устройства почти никак не зависели от источника, а значит, на полном серьезе могли исключить из звукового тракта такое понятие, как «качественный» плеер, что подтверждали наши тесты. К сожалению, распространению и, главное, принятию Bluetooth-наушников помешали несколько факторов.

Первый: в разработчиках в основном числились фирмы, имеющие весьма малое отношение к звуку, — **Nokia**, **Motorola**, **Jabra**. Лидеры в этом сегменте — **Sennheiser**, **Audio-Technica**, **AKG** — в дело не ввязывались. Отсюда низкий уровень звучания Bluetooth-моделей и отсутствие признания в среде меломанов, а значит, и со стороны большинства профильных изданий. Второй — несвоевременный выход на рынок и кризис 2008 года. Хотя беспроводные наушники продавались не то чтобы плохо, держать в активах непопулярные серии в трудные времена никому не хотелось.

Ну и последний, третий, — небольшая продолжительность работы от аккумулятора. Мало того, что постоянно надо было следить за зарядом плеера, так еще приходилось отслеживать батарею наушников, которая садилась в самое неудачное время. В итоге даже те, кто купил первые модели, в конце концов, вернулись к проводам: и проблем меньше, и звук лучше.

Несмотря на то, что некоторые компании еще содержат в своих линейках одну-две модели Bluetooth-наушников, вряд ли это направление скоро завоюет популярность. При всей перспективности момент запуска был упущен, и изменить мнение потенциальных покупателей уже слишком сложно.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

Какой ноутбук лучше покупать, в металлическом или в пластиковом корпусе?

Единого мнения на этот счет нет. В пользу металлической обечайки говорят приятный внешний вид, тонкость и общее ощущение надежности. В недостатках числятся два пункта. Первый — если ноутбук воткнуть в розетку без заземления, корпус будет хоть и не сильно, но бить током. Второй — высокая теплопроводность. В офисной работе это полезно — эффективнее охлаждаются внутренние элементы. Однако при продолжительном использовании в тяжелых программах алюминиевые модели раскаляются до невозможности — на колени не поставишь. В противовес — пластик хуже проводит и отдает тепло, из-за чего даже при серьезных нагрузках нагревается медленнее. Конечно, им тоже можно обжечься, но уйдет на это гораздо больше времени. В минусах пластмассы — излишняя маркость и хрупкость.

Стоит ли тратиться на СВО? Вроде корпус позволяет, но есть ли смысл?

Систему водяного охлаждения многие воспринимают как панацею от излишнего шума системного блока. Это миф. Пусть и хуже, но в работе СВО отлично слышно. Жидкость путешествует по трубам благодаря постоянно функционирующей помпе, а за охлаждение водички отвечают массивные радиаторы, которые обдуваются вентиляторами.

Зачем же тогда покупать СВО? Ради эффективности. Самая дешевая модель охладит ваш процессор лучше любого воздушного кулера. Правда, гнаться за этим стоит лишь если вы любите заниматься разгоном или когда ваша система перегружена дополнительными платами. К примеру, если в корпус впихнуть две-три GeForce GTX 680, то вентиляторами их охладить будет почти невозможно, лучше применить СВО. В противном случае не стоит тратить деньги зря.

Поддаются ли ноутбуки разборке? Мой стал сильно греться, думаю, может, пыль забилась, а вскрывать его как-то страшно.

Да, любой ноутбук можно разобрать, прочистить, а при доле везения — собрать обратно и даже запустить. Однако заниматься этим, пока ваш лэптоп находится на гарантии, мы крайне не рекомендуем. Вскрытие обечайки послужит причиной расторжения договора. Лучше отправиться в сервис со словами «греется, выключается, ничего я в компьютерах не понимаю, сделайте что-нибудь». Принять и посмотреть, что же случилось с вашей машиной, работники обязаны.

При условии, что гарантия давно закончилась, есть смысл заняться делом самому. Для начала мы посоветуем не лезть внутрь, а купить в компьютерном магазине баллончик со сжатым воздухом. С его помощью продуйте все вентиляционные отверстия и проверьте, насколько хорошо работает система. Если не помогло, тогда уже переходите к сложным способам.

Стандартно корпуса закрываются на болтики, к которым подойдет тонкая крестообразная отвертка. Встречаются случаи, когда используются винтики «звездочка», но это редкость, и найти подходящее «жало» не составит труда.

К самому разбору рекомендуем подготовиться основательно. Первое — запаситесь временем. Вскрытие незнакомой конструкции может отнять пару часов. Второе — место действия должно быть хорошо освещено и надежно защищено от посягательств домашних животных: всяких винтиков будет очень много, и неудачно запрыгнувшая кошка приведет к тому, что они фатально разлетятся по всей комнате. Третье — мы настоятельно советуем взять фотоаппарат и буквально снимать каждый вынутый болтик. Все они разные, и потом тяжело разобраться, какой из них откуда. Четвертое — ко всем ноутбукам нужен свой подход. Обычно вентиляция находится внизу, под материнской платой. Как ни странно, лэптопов, у которых можно скрутить по периметру винтики и снять нижнюю крышку, почти не бывает, так что добираться до заветного кулера придется сверху. Сначала снимается верхняя часть, за ней клавиатура, тачпад и материнка. Чтобы не запутаться и ничего не сломать, наберите в YouTube: «Название» disassembling». Как правило, до вас уже кто-то разбирал похожую модель и с удовольствием поделился этим достижением.

Если вы после просмотра видео чувствуете, что вам не по силам заняться столь кропотливым делом, несите лэптоп в сервис, там за умеренную плату всё сделают. Только, пожалуйста, не экономьте и обращайтесь к авторизованным фирмам. В «уличных» конторах вместо ваших полностью исправных деталей часто вставляют отремонтированные и десять раз перепаянные компоненты. Доказать что-либо потом невозможно.

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры: например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

TONY HAWK'S PRO SKATER HD
(X360)

Чтобы ввести читы, на экране выбора скейтера зажмите стрелку влево. Затем набирайте одну из комбинаций:

Y, X, A — все параметры по максимуму;
Y, B, A — получить 999 999 999 $;
A, B, Y — открыть все читы;
A, Y, B — открыть все режимы игры;
Y, X, B — открыть все уровни;
Y, B, X — открыть всех скейтеров;
A, X, Y — открыть все трюки.

SKULLGIRLS
(PS3, X360)

Чтобы разблокировать дополнительную, десятую, цветовую схему для каждого из персонажей, в Versus mode при выборе бойца вводите следующие комбинации:

Down, RB, Up, LB, Y, B — для X360;
Down, R1, Up, L1, Square, X — для PS3.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они порой встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются "Easter eggs", по-русски — "пасхалки".

PAYDAY: THE HEIST

На карте No mercy можно встретить Билла — персонажа игры Left 4 Dead; он будет стоять в лифте и затем уедет. А на уровне Counterfeit в одной из комнат можно обнаружить игрушечных зомби из той же Left 4 Dead. — *Лев Гамм*

BATTLEFIELD 3: BACK TO KARKAND

На карте Wake Island в ангаре аэродрома лежит интересный документ следующего содержания:

Цель: Вернуть всех динозавров.

Подробности: Мы потеряли пять или шесть динозавров на острове, очень важно найти все образцы и благополучно вернуть их на базу.

Дополнительные детали: Генерал пообещал тортик!

Первых пятерых динозавров найти несложно, но вот с последним придется помучиться. — *Петр Макаров*

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Вот две из множества пасхалок в Deus Ex: Human Revolution. Во-первых, в туалете клуба "Улей" в одной из кабинок лежит карманный секретарь. Откройте его и увидите письмо — прямую отсылку к фильму "Бойцовский клуб":

Бык задает вопросы о нашем маленьком клубе в подвале. Неужели кто-то нарушил первое правило? Если я еще раз услышу, что он или кто-то еще задает вопросы, я найду доносчика и ОТРЕЖУ ему больше, чем просто пальчик.

FORTNITE

ИГРОМАНИЯ

Издатель/разработчик Epic Games

Октябрь 2012 October

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
41	1	2	3	4	5	6	7
42	8	9	10	11	12	13	14
43	15	16	17	18	19	20	21
44	22	23	24	25	26	27	28
45	29	30	31	1	2	3	4

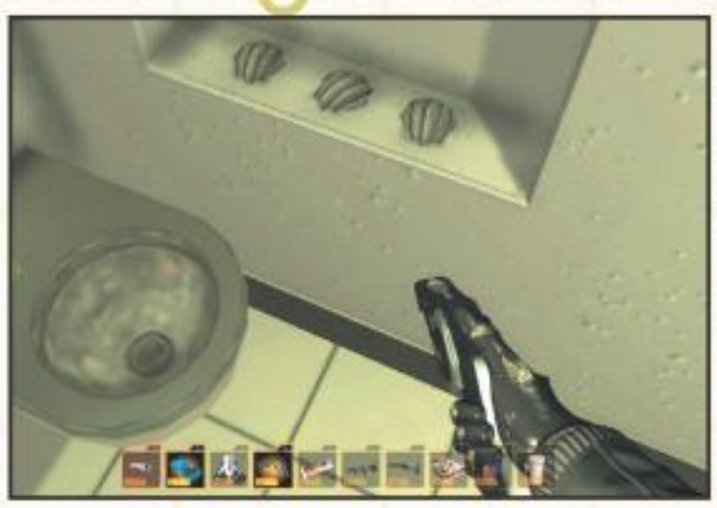
ИГРОМАНИЯ

ANNO 2070
DEEP OCEAN

Издатель Ubisoft **Разработчик** Related Designs, Blue Byte

Октябрь 2012 October

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
41	1	2	3	4	5	6	7
42	8	9	10	11	12	13	14
43	15	16	17	18	19	20	21
44	22	23	24	25	26	27	28
45	29	30	31	1	2	3	4



А еще в кабинете заведующего кибербезопасностью Фрэнсиса Причарда можно найти постер игры Final Fantasy XXVII. — *Эдуард Замиховский*

Отчего-то создатели Deus Ex очень любят размещать всяческие пасхалки именно в уборных. Очередной такой "сюрприз" спрятан в пентхаусе на Хэнша Корт-Гарденс, что в Нижнем Хэнша. В одной из туалетных комнат вместо рулона бумаги лежат три ракушки, известные по фильму "Разрушитель" с Сильвестром Сталлоне в главной роли. — *Сергей Кузнецов*

GAME OF THRONES

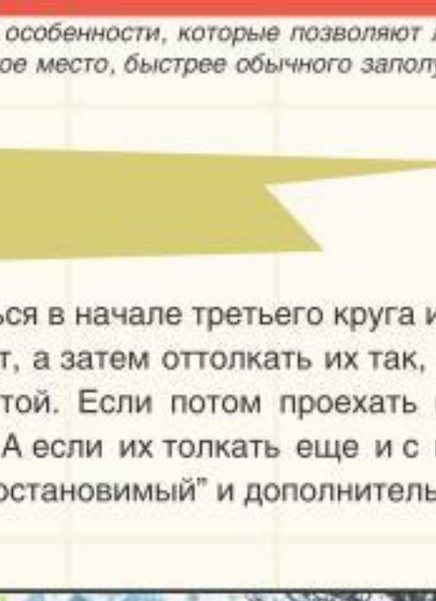
В игре Game of Thrones можно встретить самого Джорджа Мартина, автора книжного цикла "Песнь льда и пламени", по мотивам которого и были сделаны игра с сериалом. В девятой главе, добравшись до замка Каслвуд, настаивайте на том, чтобы сопроводить девушку до мейстера. Мейстер Мартин и есть Джордж Мартин в мире "Игры престолов". Ну, по крайней мере, очень похож. — *Илья Цыганков*

ASSASSIN'S CREED 3

Assassin's Creed 3 еще не вышла, но разработчики уже подкинули нам пасхалку. Если приглядеться к томагавку главного героя, Коннора, можно заметить, что его лезвие — точь-в-точь логотип серии Assassin's Creed. — *Булат Галиев*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Sleeping Dogs: Limited Edition** от компании «**Новый Диск**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***info@igromania.ru*** или позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т. д.

ASPHALT: INJECTION

На любой трассе можно остановиться в начале третьего круга и подождать, пока соперники финишируют, а затем оттолкать их так, чтобы они стояли перед финишной чертой. Если потом проехать круг и финишировать, вы будете первым. А если их толкать еще и с полным нитро, можно получить бонус "Неостановимый" и дополнительные деньги. — *Денис Семичев*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ №10 ОКТЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Одним из нововведений Splinter Cell: Blacklist станет…

А. акробатика
Б. рукопашный бой
В. стрельба вслепую
Г. другой главный герой
Д. вид от первого лица

❷ Кто будет помогать Олафу, главному герою «King's Bounty: Воин Севера», в сражениях?

А. Драконы
Б. Валькирии
В. Демоны
Г. Духи
Д. Ведьмы

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ LittleBigPlanet Vita — первая игра серии, которая выйдет на портативных консолях.

А. Еще бы.
Б. Врете и не краснеете!

❹ Спорткар «Маруся», созданный русской автомобильной компанией Marussia Motors, появится не только в онлайновом Need for Speed World, но и в новом Most Wanted.

А. Правда-правда.
Б. Русский автомобиль в NFS? Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — You know, it does feel like we're being watched.
— Good. Someone should see how sexy I look on the job.
(— Знаешь, у меня такое ощущение, будто за нами наблюдают.
— Отлично. Кто-нибудь должен заценить то, как сексуально я выгляжу на задании.)

А. Max Payne 3
Б. Bulletstorm
В. Spec Ops: The Line
Г. Sleeping Dogs
Д. Uncharted

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

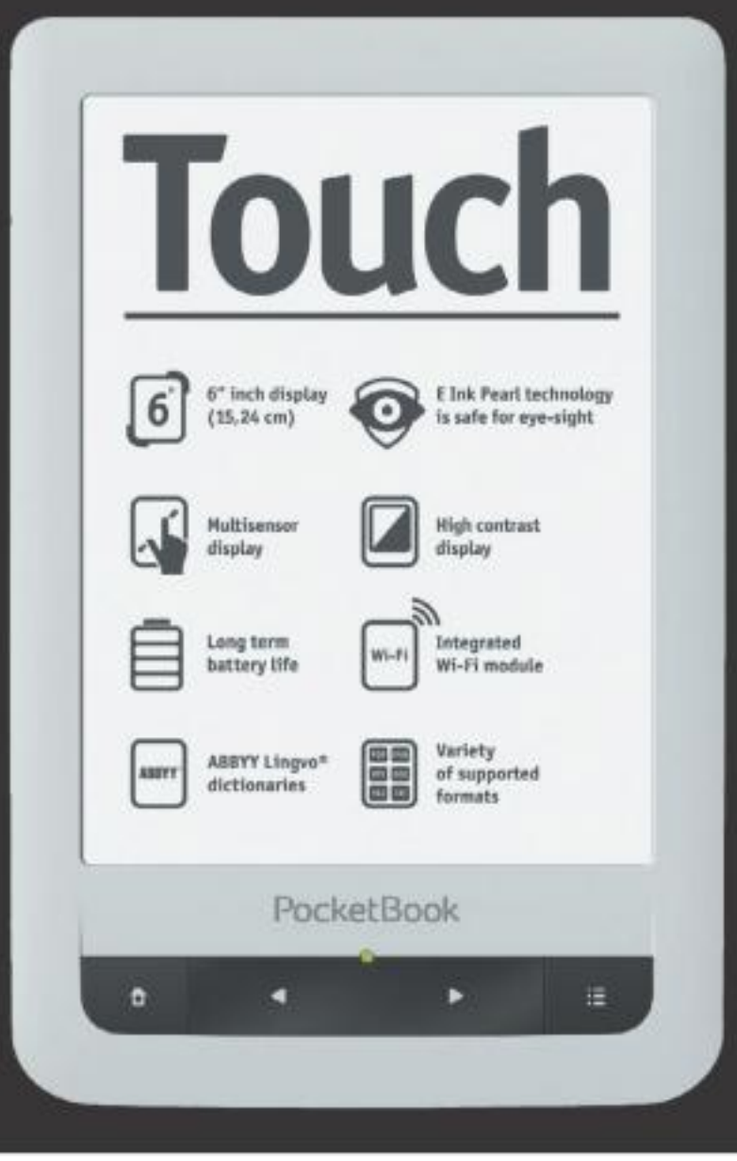
А. Saints Row 2
Б. Saints Row 3
В. APB: Reloaded
Г. GTA 4
Д. Sleeping Dogs

❼ Какую достопримечательность карты de_Italy разработчики вернули в Counter-Strike: Global Offensive?

А. Бегающих куриц
Б. Бочки с вином
В. Закрытый погреб
Г. Каменный фонтан
Д. Железную решетку

НАШ ПРИЗ

Электронная книга
PocketBook Touch
с сенсорным экраном 6"
поддержкой технологии E-Ink
и разрешением 600x800 пикселей.
(http://www.pocketbook-int.com/ru)



СКАНВОРД №10

ОКТЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

1	Подруга Пейна	…-понг →				Морской разбойник →	6		Популярный браузер	Таблица лучших игроков	Убийца Аль-Муалима	
2	↓	Место действия Sleeping Dogs →			1				↓	↓	↓	
3		Родина зомби из Resident Evil 5 ↓	«Прародитель» DayZ →		5			Родоначальник MOBA →				
4	8		Всадник Апокалипсиса →				Крыша собора →	9				
5			Напарник Сэма →		7			Боевой порядок →	4			
6	Алекс Мерфи → / Оружие рыцаря ↓								Деталь процессора	Любимый наркотик хиппи		
7		2		Город из Uncharted 2 →					3 ↓	↓		
8				→						Язык программирования →		
9				Приветствие в онлайн играх →				Яблочное вино →				

3D-конвертер

НАШ ПРИЗ

Treelogic Era

с поддержкой девяти форматов входящего видеосигнала

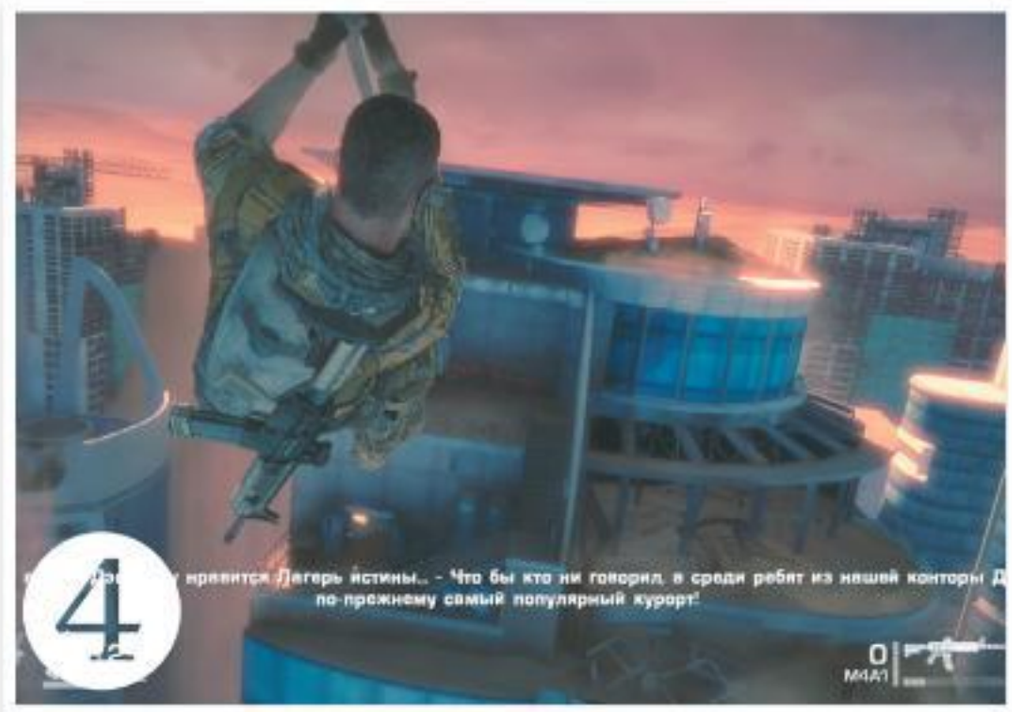
возможностью конвертации 2D-контента в 3D-изображение

и двумя парами анаглифических очков в комплекте

(www.treelogic.ru)

ФОТОПАМЯТЬ №10 ОКТЯБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Spec Ops: The Line** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



НАШ ПРИЗ

Программируемая игровая мышь

Genius DeathTaker

с лазерным сенсором до 5700 dpi

девятью кнопками и временем отклика 1 мс

(www.genius.ru)

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№08/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

1. А (игра DiRT носит подзаголовок Colin McRae)
2. А (Авелин является главной героиней Assassin's Creed 3: Liberation)
3. Б (Sniper Elite V2 не продолжает историю первой части)
4. Б (Iron Front: Liberation 1944 не использует движок Operation Flashpoint)
5. Б (цитата из Max Payne 2: The Fall of Max Payne)
6. Г (скриншот из Game of Thrones RPG)
7. Д (Operation Flashpoint не выросла из любительской модификации)

Победитель

Нина Шипунова (Ногинск)

Акустическая система TDE 240 с двумя фронтальными колонками и сабвуфером совмещенным с усилителем (www.vers.su)

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: фаталити, биос, Амбал, аколит, эго, «Аватар», карта, ор, сундук, анк, еда, баннер, наука, изгои. По вертикали: бэтаранг, Агат, Лора, химеры, вуду, знак, ад, нуб, Нео, КРИ. Ключевое слово: **фараон**.

Победитель

Михаил Вук (Подольск)

Игровая приставка Ritmix RZX-44 с диагональю экрана 4,3 дюйма и встроенным MP3-плеером (www.ritmixrussia.ru)

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Max Payne 3)
4, 1, 2, 3

Победитель

Евгений Ханин (Россошь)

Кулер GlacialTech V-Shield V5B для ноутбука 15,6" с двумя портами USB и тихим вентилятором со светодиодной подсветкой (www.glacialtech.ru).

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 24.09.2012. Итоги будут подведены в декабрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Half-Life 2: Episode One

ДАТА ВЫХОДА	2006
ЖАНР	Эпизодический FPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Valve Software

С **Half-Life 2: Episode One** связано много значительных событий новейшей игровой индустрии: и его издание через набирающий силу Steam за $20, и последующий релиз в составе **The Orange Box** вместе с **Episode Two**, и затянувшееся до бесконечности ожидание **Episode Three**...

За пять лет мы успели забыть, что в основе всего этого лежит быстро проносящийся мимо аддон, тянущий часа на два полноценного FPS (не считая ускоренного ремикса оригинальной **Half-Life 2** в разрушающейся Цитадели).

Гравиган в качестве основного оружия; зомби-пришельцы с хедкрабом на голове и гранатой в руке как единственный новый противник; предельно банальный бой со страйдером на правах главного события уровня… в смысле — игры. Ретроспективный интерес представляют разве что подземные стадии, которые (стада быстрых зомби, фонарик, вездесущая Аликс в качестве партнера по одиночному кооперативу) можно рассматривать как генеральную репетицию перед грядущим с **Left 4 Dead** андед-помешательством.

Все ваши яркие воспоминания — на самом деле из второго эпизода; в качестве первого **Valve** могла с таким же успехом переиздать последний уровень HL2 отдельной игрой и добавить в конце ролик про побег из Сити-17.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Return to Castle Wolfenstein

ДАТА ВЫХОДА	2001
ЖАНР	Грайндхаус-FPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Activision/Gray Matter Interactive и Nerve Software

Замка Вольфенштейн в **Return to Castle Wolfenstein** очень мало — в самом начале Вилли Блажкович покидает его по канатной дороге, и оставшаяся часть игры разворачивается в развалинах разбомбленного Кугельштадта и норвежских тайных лабораториях.

Как и всякий удачный ремейк, RtCW не имеет ничего общего с оригиналом: вместо того, чтобы усердно переоформлять стальные двери, кирпичные коридоры и коричневых овчарок на движке **Quake 3**, разработчики из **Gray Matter** устраивают игроку новые мистические приключения с пре-

красными нацистками в черной коже, киборгами в танковой броне, роботизированными мутантами в противогазах и зомби в викинговских шлемах.

Сингл тут — настолько же пародийный, насколько и великолепно сделанный шутер, игровая версия эксплуатационных фильмов с названиями вроде «Секспоезд для Гитлера» или «Ильза — волчица СС».

Но мода на тарантиновский ретрограйндхаус наступит еще нескоро; 10 лет назад RtCW любили исключительно за разработанный **Nerve Software** мультиплеер. Групповой респаун, бомбардировщики, 30 человек на расчерченной огнеметными струями карте... До появления **Team Fortress 2** это был самый приятный способ командного онлайнового времяпрепровождения.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Command & Conquer: Red Alert

ДАТА ВЫХОДА	1996
ЖАНР	Альтернативная RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Virgin Interactive/Westwood Studios

Приквел (в 1996 году — еще не слишком заезженное явление) **Command & Conquer** отличается прежде всего самым безумным сюжетом, когда-либо рассказанным при помощи FMV-роликов: тут и Альберт Эйнштейн, убивающий Адольфа Гитлера, и эротическая сцена с участием Иосифа Сталина и бутылки шампанского...

Собственно RTS — слегка разбалансированный C&C с заснеженными картами, испещренными красными советскими юнитами и нежно-голубыми постройками НАТО. Под музыку Фрэнка Клепаки (открывающий программу Hell March и по сей день остается лучшим музыкальным треком к чему бы то ни было) мы строим электростанцию, казармы, фабрику и 30 танков по 850 кредитов каждый.

Грузовики ползут за рудой, за ними усердно охотятся гранатометчики, нужно строить базу, бить врага, строить новую базу (изредка отвлекаясь на эскорт ограниченными силами), потом над картой проносятся «МиГи» и — наконец-то — вырастает гриб ядерного взрыва.

На стороне Сталина — гигантские танки и электрические пушки имени Николы Теслы, на стороне НАТО — голубые эсминцы и диверсантка Таня, способная в одиночку разрушить целую советскую базу. Раш против стелса. А еще — редактор карт и мультиплеер по модему, всякий раз скатывающийся во многочасовые битвы за руду.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Space Quest 4: Roger Wilco and the Time Rippers

ДАТА ВЫХОДА	1991
ЖАНР	Космическая опера
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra On-Line

Квестом **Space Quest 4** (как и все предыдущие части сериала) можно назвать только по недоразумению — на самом деле это смесь НФ-аркады в духе **Another World** с еще неизобретенным жанром survival horror.

Инвентарь практически не используется, вечный неудачник Роджер Уилко умирает много, часто и дико смешно, все зависит не только от вашей сообразительности, но и от скорости действий: от летающих роботов-убийц надо прятаться, от прислужников Вогаула — убегать.

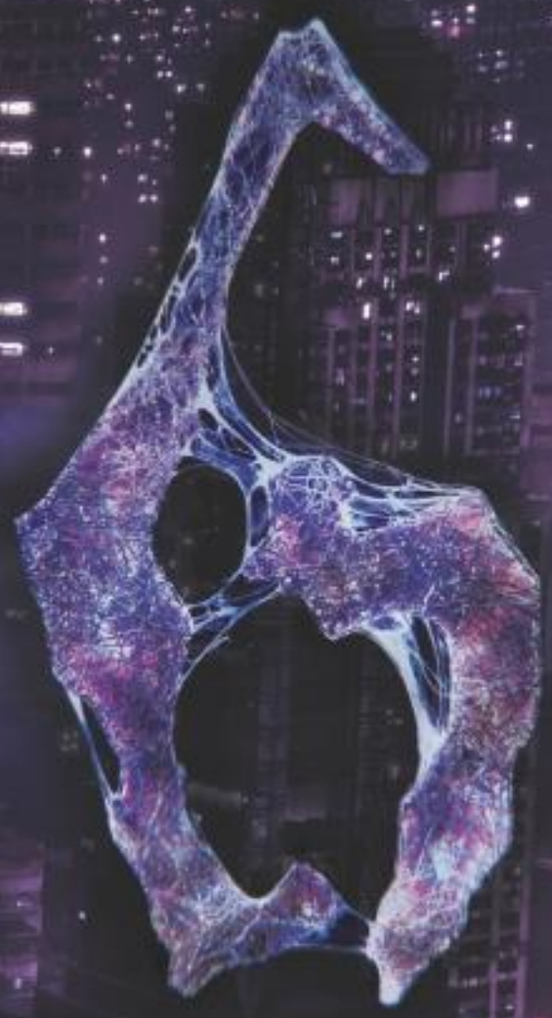
Впервые в истории серии SQ4 использует немыслимые 256 цветов (каждый экран выглядит как иллюстрация к космической опере в бумажной обложке) и мышиный интерфейс. Сюжет формально — про прыжки во времени, на самом деле — про путешествия по другим квестам (включая постапокалиптический **Space Quest 12**, эротический **Space Quest 10** и оригинальный **Space Quest**).

К сожалению, SQ4 — последняя игра, разработанная Скоттом Мерфи и Марком Кроу (больше известными как «Два парня с Андромеды») совместно. Позднейшими выпусками станут заниматься либо один Мерфи, либо один Кроу, и они будут, во-первых, настоящими квестами, а во-вторых — глупыми пародиями на «Звездный путь» и «Звездные войны».

Когда спрятаться было негде,

Нам оставалась лишь надежда.

Но и она покинула нас.



RESIDENT EVIL

NO HOPE LEFT

02.10.2012

WWW.NOHOPELEFT.COM

РЕКЛАМА

18+

PS3 PlayStation 3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE CAPCOM www.capcom-europe.com 1С-СофтКлаб

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

BenQ XL2420T

Культовый геймерский монитор

ВЫБОР ПРОФЕССИОНАЛОВ

120Hz

Black eQualizer

Smart Scalling

Монитор BenQ XL2420T создан при участии профессиональных киберспортсменов, специально для настоящих геймеров и является турнирным и тренировочным оружием профессиональных игроков в России и в мире.
Благодаря настоящей 120Гц развертке, минимальному времени задержки, функциям Smart Scale и Black eQualizer, монитор BenQ XL2420T стал практически безальтернативным монитором для профессиональных киберспортивных соревнований в 2012 году, заслуженно снискав славу культового геймерского монитора.

XL2420T RL2240H RL2450HT

BenQ

Enjoyment Matters

реклама